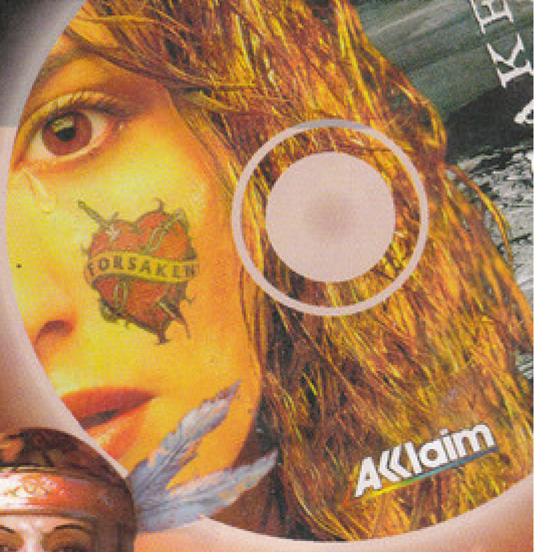
TELJES JÁTÉKPROGRAM: FORSAKEN



PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/08

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

OPERATION FLASHPOINT

ANACHRONOX

Baldur's Gate II Throne of Bhaal

BEMUTATÓK: STRONGHOLD, COMANCHE 4, GHOST RECON, PRAETORIANS IMPERIUM GALACTICA 3, DARK AGE OF CAMELOT, NOMADS, NATIONS

JÁTÉKLEÍRÁSOK: THRONE OF BHAAL GAMING GUIDE STARTOPIA, ZOO TYCOON, STARFLEET COMMAND: ORION PIRATES LEGENDS OF MIGHT & MAGIC, DEEP SPACE 9: DOMINION WARS, ARCANUM ASTERIX MEGA MADNESS, FLIGHT SIMULATOR 2002, DEUS EX GAMING GUIDE

1646 Ft

DEMÓK A CD-N: STARTOPIA, LEADFOOT, ROLAND GARROS 2001, ANACHRONOX, SPEED THIEF

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

INTRO

Sikerült a nyár eddigi legmelegebb napját kifognunk az új PC Guru leadásához. Odakint 38 fok, idebent kicsit melegebb a helyzet, mivel néhány cikk átcsúszott az utolsó utáni pillanatra. Ettől függetlenül úgy érezzük, hogy sikerül ismét olyan PC Gurut kiadni a kezünkből, melyre büszkék lehetünk. Ebben a hónapban előtérbe kerültek a kiegészítők, a Throne of Bhaal és a Lord of Destruction szinte egy időben érkezett meg. Mindkettő kimagasló alkotás, rajongóknak kötelező darab. Az utolsó utáni pillanatban esett be az Anachronox, mely az elavult Quake 2-es motorjától eltekintve szinte hibátlan. Az olvasói nyomásnak engedve folytattuk a félbemaradt Deus Ex végigjátszást, mely a terjedelme miatt csak a CD-n kerül befejezésre. Nem pihen a kánikulában a hardware team sem. A legmasszívabb hűtőkkel felszerelve nekiugrottak az új AMD processzor tesztelésének, az eredményekről a hardver részből tájékozódhattok. A teljes játék ebben a hónapban a nagysikerű Forsaken lett, mely a műfaj egyik nagy klasszikusa. Ismét lesz közös mozi, augusztusban a Final Fantasyre 50 szerencsés olvasó jegyet nyerhet.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Ebben a hónapban képtelenek voltunk eldönteni, hogy mi is legyen a hónap játéka. Az Operation Flashpoint a taktikai shooterek megreformálását tűzte ki céljául, amit tulajdonképpen el is ért, hiszen játékmenete, fizikája, többjátékos opciója és könnyen kezelhető pályaszerkesztője egyedülálló elegyet alkotva Chris nagy örömére mérföldekkel megelőzte konkurenciáját. A hónap másik nagy meglepetését az Anachronox okozta. A több mint három éve ígérgetett játék idejemúlt grafikus motorja ellenére (Quake 2) zseniálisra sikeredett. Az RPG-elemekkel tűzdelt kalandjáték körökre osztott harcrendszere, szövevényes története és varázslatos világa mindannyiunkat lenyűgözött, olyannyira, hogy elhatároztuk, a következő hónapban minden részletre kiterjedő végigjátszást közlünk róla. Mindkét játékhoz jó szórakozást kívánunk!

OPERATION FLASHPOINT / ANACHRONOX

NEWS

8 Arx Fatalis
8 S.W.I.N.E.
8 Chaser
9 Rabid Dogs 2
9 Rally Championship Extreme
9 Batman Vengeance
10 Tomb Raider: The Ride
10 A.I. Puzzler
10 The Awakened
11 F1 2001
11 Might and Magic IX: Writ of Fate
11 – Internal Pain
12 Moto Racer 3
12 Zanzarah: The Hidden Portal
13 Breed
13 Hitchiker's Guide to Galaxy
13 The Trojans
14 Neocron
14 B&W kiegészítő: Creature Isles
15 Toplista
15 Wildlife Park
15 Asheron's Call: Dark Majesty

JÁTÉKLEÍRÁS

30 Operation Flashpoint - A taktikai shooterek [illegible]
36 – Anachronox - Reszkess Final Fantasy
39 Startopia - Zűr az űrben
42 Zoo Tycoon - Vigyázat a nősténytigris kiszabadult
45 ST StarFleet Command II: Orion Pirates
46 Legends of Might and Magic
48 BG2: Throne of Bhaal
50 Star Trek: Deep Space Nine Dominion Wars
52 Arcanum - RPG a Fallout készítőitől
56 Homok a Blizzard gépezetben
58 Diablo 2: Lord of Destruction
61 Asterix Mega Madness
62 Flight Simulator 2002
64 Gondolatébresztő
66 Deus Ex Gaming Guide
74 BG2: Throne of Bhaal Gaming Guide
82 Mentőöv
84 Cheat

36

Az Anachronox [illegible] meghozta élete [illegible] jobb döntését, Tom Hall [illegible] hajtott végre. [illegible] döglődő cégnél, [illegible] monumentális, [illegible] Fantasy volumenű [illegible] teljesítmény, mert [illegible] 15-20 emberrel [illegible] 80-100 alkalm[illegible] zottal fejlesztett ki. [illegible] meghökkentő és [illegible] vezetes, mint [illegible]

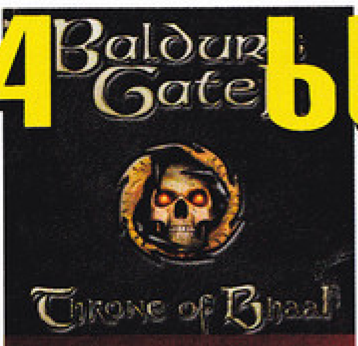
TARTALOM

BEMUTATÓ

16 – Stronghold
18 Comanche 4
20 Ghost Recon
22 Praetorians
23 Nomads
24 Dark Age of Camelot
26 The Nations
28 IG III, Ti kérdeztétek!

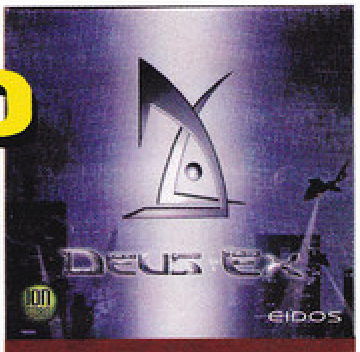
16

74



THRONE OF BHAAL

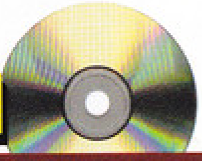
66



DEUS EX

GAMING GUIDE

CDn



ALONE IN THE DARK 4

TALLÓZÓ

86 Hardver hírek
89 Matrox G550
90 WinMX
92 Nvidia nForce
94 Nikon Coolpix 995
94 Fujifilm FinePix 6900 Zoom
95 Groove Party
96 – Nokia 9210 kommunikátor
100 Homok a gépezetben
104 Konfiguráció-ajánló
109 Rendszertelepítés
110 Hardware fórum
114 A számítógépes vásárló
116 3D Rovat
118 Grab
120 Levrov
122 Külvilág
128 Következő szám tartalma

96

Nem kevés várakozás után végre kezünkbe vehettük a Nokia 9210-es Kommunikátorát, és választ kerestünk arra, hogy a hazai lehetőségek mellett, hogyan is értelmezzük a mobil iroda és a mobil Internet fogalmát. A készülék lenyűgöző, de a nagy sávszélességű adatátvitel egyelőre csalódást okozott.

TELJES JÁTÉK

7

Forsaken

A mostani teljes játék mellékletnek egy 1998-ban megjelent 3D-s akciójátékot sikerült megszereznünk. A Forsaken annak idején kimondottan nagy siker volt, színes és részletgazdag grafikája, ötletes és változatos játékmenete még a legmegrögzöttebb stratégákat is odacsábította a géphez, ha csak egy fél órára is.

Pentium 100, 16 MB RAM

TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

ANACHRONOX

Közel három év várakozás után végre megérkezett az Ion Storm legújabb játéka, az Anachronox. A Daikatana utáni kudarcot követően kiadott Deus Ex kihúzta a kátyúból a csapatot, és ekkor már semmi sem állhatta útját az Anachronoxnak, amely minőségét tekintve meghaladta várakozásainkat. Tökéletesen felépített világ, fantasztikus harcrendszer, lebilincselő történet jellemzi az utóbbi idők legjobb RPG-elemekkel tűzdelt kalandjátékát, amelynek egyetlen gyengesége elavult Quake 2-es motorjában rejlik. A demó megjelenésével egy időben sikerült szert tennünk magára a játékra is, amelynek értékelését az újságban elolvashatjátok. Nincs más hátra, élvezzétek a hónap játékának demóverzióját... Jó játékot!

STARTOPIA

A Startopia a hónap egyik legeredetibb alkotása. Nem csoda hát, hogy játszható demójának sikerült helyet szorítanunk mellékletünkön, méltán mondhatom, hogy hasonló játékkal eddig nem igazán találkozhattatok. Stílusát igen nehéz lenne meghatározni, de próbáljatok valami olyasmit magatok elé képzelni, mintha Theme Hospitalt játszanátok az űrben. A Startopiában ugyanis nektek kell gondoskodnotok egy hatalmas űrállomás teljes életéről, ami olyan feladatokat rejt magában, mint például a pihenő és szórakozó helyek biztosítása az átutazó idegenek számára. Rengeteg izgalmas, humorban is bővelkedő ötletekkel felruházott alkotás, amelyet feltétlen látnotok kell.

TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN:
LeadFoot, LiveBilliards, Roland Garros 2001, Speed Thief

CD HÍREK

Sziasztok! Örömmel jelentem be, hogy ismét a régi, hagyományos formájában vehetitek kezeitek közé CD mellékletünket, és ezzel együtt újra 640 megabájtnyi szoftverrel és olvasnivalóval várunk Benneteket. Mivel a digitális tárolónkon lévő hely még mindig nem túl sok, ezért igyekeztünk ezúttal is a leghasznosabban kihasználni kicsinyke méretű korongunkat. Természetesen akad pár játszható demó, mint például a Startopia, vagy az Anachronox, de ezeken kívül érdemes pillantást vetni egyéb érdekességeinkre is.

Ilyen például a havonta megújuló Rovatok rész, amely közül külön figyelmet érdemel a ChOOler és El Diablo által készített Diablo 2 (amelyben a kiegészítőhöz kaphattok pár érdekes receptet), vagy például az Elasto Mania, s nem utolsó sorban a Tasnádi Zoli Autószimulátorok című alkotása. Persze mindezt a teljesség legkisebb igénye nélkül közöltük, úgyhogy aki végzett magazinunk átolvasásával, ne habozzon meghajtójába helyezni korongunkat.

Feltétlenül említést érdemel még az az ingyenes kiegészítő is, amelyet a BioWare-es fejlesztők az Icewind Dale: HoW-című játékhoz készítettek. A neve Trials of the Luremaster. A csomagnak már a mérete is magáért beszél (75 MB), több mint 20 új pályával, szörnyekkel és varázslatokkal színesíti az amúgy is kalandos Icewind Dale „sorozatot", úgyhogy a kalandvágyók bizonyosan örömmel fogják üdvözölni e meglepetést.

Mivel SakmaN személyében sikerült megfelelő emberre lelnünk, aki folytatná a majdhogynem egy éve elkezdett Deus Ex végigjátszásunkat, ezért úgy gondoltuk, visszatérünk a gyökerekhez: ha valaki esetleg lemaradt volna róla, sok más segítséggel együtt megtalálhatja az Ion Storm játékának (sajnos még mindig nem teljes) végigjátszását CD mellékletünkön. Sőt, ami ez alkalommal sem fért bele az újságba, az elektronikus formában ugyanott folytatódik!

Ez persze korántsem volt részletes ajánló, ezért aztán csak azt tudom javasolni, mint minduntalan: tegyétek próbára furcsa színű korongunkat számítógépetekben. És ha esetleg bármilyen véleményetek lenne vele kapcsolatban, írjatok levelet, vagy keressetek meg minket – hogy a Ti ízléseteknek megfelelő melléklettel tudjunk havonta kedveskedni Nektek.

Chris

PATCH-EK

Anachronox v1.01 • Black & White v1.100 final • Baldur's Gate II Throne of Bhaal v26464 • Diablo II Lord of Destruction v1.08 • Diablo II v1.08 • Emperor v1.07 • Giants v1.4 • Grand Prix Legends Fixes • Hidden & Dangerous v1.3 • MDK 2 v4000.3 • Operation Flashpoint WIN2k fix • Z Steel Soldiers Patch 2

DESKTOP TÉMÁK

Castles 'n Dragons • Diablo 2 • Forsaken • Morning Has Broken • South Park • Tornado • Windows XP • +Counter-Strike háttérképek!

CHEATEK, TRAINEREK

Forsaken • Call To Power 2 • Conflict Zone • Alone in The Dark 4 • Diablo 2 Lord of Destruction • Electrobalz • Madden 2001 • Megaman Legends • Monopoly Casino Vegas Edition • Mummy • Deviled Snake • Star Trek Dominion Wars • The Smurfs Lets Get Loose • Throne of Bhaal - Savegames • Operation Flashpoint

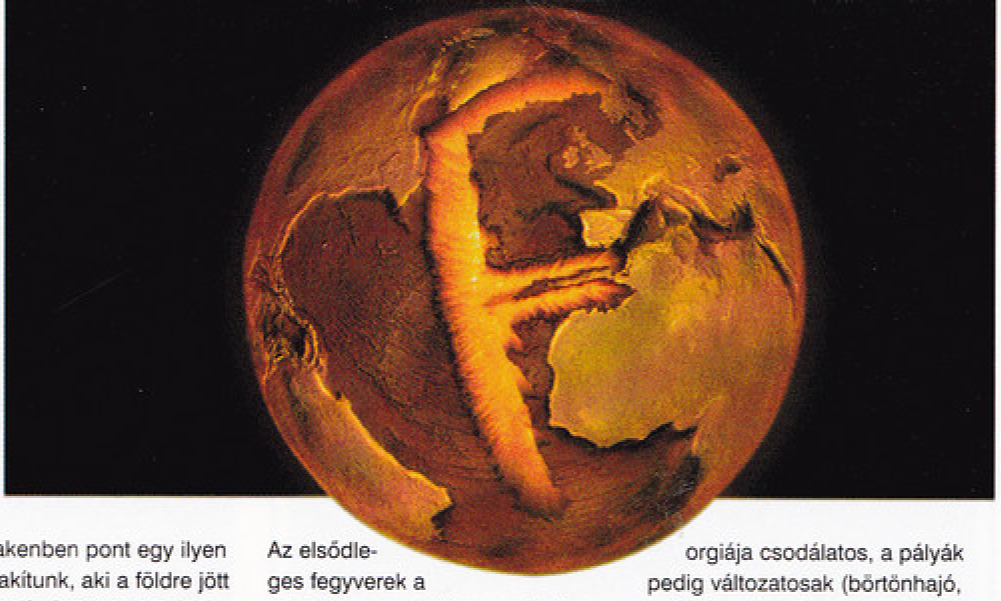
SHAREWARE JÁTÉKOK

AirXonix • Ally 2: Ben Franklin Adventures • Get the Bunny!Hop-Mon • Hyperium • Remote Assault • Teen-Agent

SHAREWARE UTILS

Adobe Atmosphere • ChildSafe v3.0 • DesktopX v0.90beta • DreamRender R100 • Magic Registry v1.0 • nVIPER • ProKalc v7.4a • Sysoft SANDRA 2001te 5.8.11 • System Mechanic v3.6a • Tiny Personal Firewall v2.0.14

FORSAKEN



StartBox

Kiadó: Acclaim
Fejlesztő: Probe
Web: www.acclaim.com

A mostani teljes játék mellékletnek egy 1998-ban megjelent 3D-s akciójátékot sikerült megszereznünk. A Forsaken annak idején kimondottan nagy siker volt, színes és részletgazdag grafikája, ötletes és változatos játékmenete még a legmegrögzöttebb stratégákat is odacsábította a géphez, ha csak egy fél órára is.

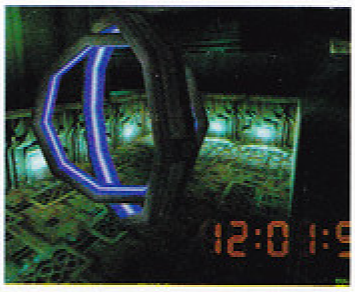
A történet szerint földi tudósok rájöttek arra, hogy miként lehet az anyagot szubatomi szinten manipulálni. Ekkor még nem sejtették, hogy zavaros vizekre eveztek. Az újonnan felfedezett energiaforrás hihetetlen távlatokat nyitott meg, de ehhez kordában kellett tartani a fúziós reakciót. Az irányítás kicsúszott a tudósok kezéből, és a kísérleti reaktor megfutott. Hatalmas robbanás rázta meg a földet, de még a naprendszert is. A pusztulás hírére a központi rendfenntartó erők blokád alá vették a bolygót. A megmaradt értékek védelmére automatizált robotrendszereket állítottak szolgálatba, és a földet tiltott övezetté nyilvánították. Pont ez csábította ide a galaxis söpredékét. A szerencsepróbálók a mesés kincseket rejtő bankok, múzeumok és állami épületek romjait kutatták, hátha megütik a főnyereményt. De egyre többen érkeztek a bolygóra, és egyre kevesebb kifosztható hely maradt...

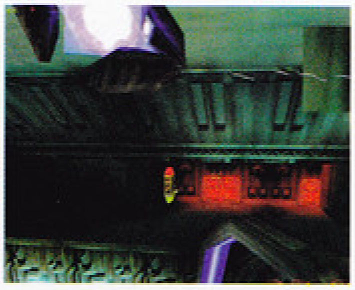
A Forsakenben pont egy ilyen karaktert alakítunk, aki a földre jött szerencsét próbálni. 16 különféle játékos közül kell kiválasztanunk a nekünk szimpatikust. Igazából nem is a szereplők a lényegesek, hanem a járművek. Van olyan hajó, amelyiknek nincs páncélja, de atomgyors és tökéletesen reagál az irányításra. A másik véglet a lomha, de bivalyerős hajó, amely irtózatosan sokat kibír. Mindenki válasszon kedve és beállítottsága szerint. Ha nagyon bütykölni akarjuk a hajónkat, akkor még a beszélő komputert is lecserélhetjük rajta további 4 félére.

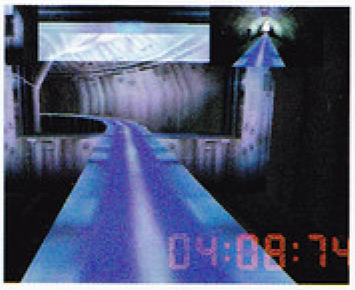
A Forsaken játékmenete leginkább az etalonként számon tartott Descentre emlékeztet. Föld alatti labirintusokban bolyongva kell megtalálnunk az ottfelejtett kincseket. Eközben meg kell védenünk magunkat az oda telepített védelmi rendszer egységeitől. Nem egyszer riválís kincsvadászok is az utunkba kerülnek az általunk kínkeservvel megszerzett értékekre fájó foggal. Minden hajó két alapvető fegyverzettel rendelkezik. Az elsődleges fegyverek a klasszikus energiafegyverek (továbbá egy lángszóró), a másodlagos fegyverek pedig rakéták és aknák. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. Van köztük nagy tűzgyorsaságú, vagy távolra is pontosan használható, illetve nagyobb számú ellenfélre közelről hatásos fajta. Az elsődleges fegyverek ereje Power Podokkal és Orbitallal növelhető. A játékban nincs végtelen lőszerrel rendelkező fegyver, így ha ész nélkül lövöldözünk, akkor kényes helyzetbe kerülhetünk. A programnak sajnos van egy hibája: minden pályát alapfelszereléssel kezdünk, az előzőleg megszerzett fegyvereink sajnos elvesznek. A játék előrehaladtával egyre több logikai feladványt fogunk kapni, így a vég nélküli gyilkolászásba egy kis gondolkodást is bele kell vinnünk.

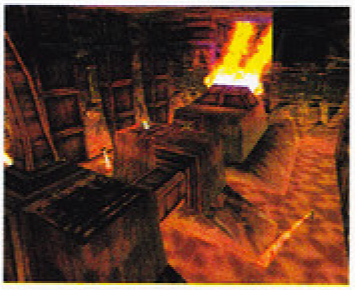
A játék grafikai kivitelezése jónak mondható (a három évvel ezelőtti mezőnyhöz viszonyítva). A lövedékek és a robbanások színorgiája csodálatos, a pályák pedig változatosak (börtönhajó, azték templom, bank, metró) és egyre bonyolultabbak. A hanghatások nagyon jól illeszkednek a játék hangulatához, a digitalizált beszéd pedig csak tovább javítja a hangulatot. A Forsakent ugyan egyjátékos módra hegyezték ki, de a beépített multiplayer rész kiterjeszti a játék felhasználhatóságát. Annak idején sokat nyomultunk vele helyi hálózaton. Mindenkinek jó szívvel ajánlom, mert szinte abbahagyhatatlan. A játék hosszabb leírása az 1998/07-es PC GURU-ban volt (sajnos nem tudunk küldeni, így ne is kérjétek).

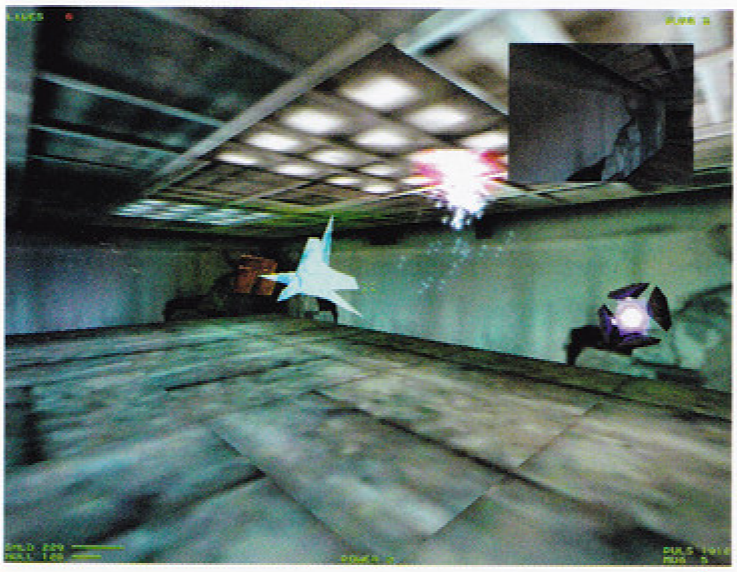
SakmaN
sakman@vogel.hu











CHASER

A Fishtank Interactive megszerezte a Chaser című, vadi új FPS egész világra kiterjedő forgalmazási jogát. A játékot a Cauldron fejleszti, akik a Battle Isle: The Andosia War után egészen új műfajban próbálják ki magukat (az igazsághoz hozzátartozik, hogy már korábban elkezdték fejleszteni a játékot, de a Battle Isle miatt kénytelenek voltak félbehagyni). A történet a jövőbe kalauzol el bennünket, melyet állítólag Paul Verhoeven Az emlékmás című filmje ihletett.

A Chaserhez teljesen új engine-t fejlesztenek, amely eddig soha nem látott grafikai megvalósítást tesz lehetővé, például rendkívül részletes, 6000 poligonból álló karaktereket. Különleges tájakon barangolhatunk, kezdve Szibériától egészen a Marsig. A játék még egészen korai stádiumban van, ezért a megjelenésre legalább még egy évet várnunk kell.

SzB

Kiadó: Fishtang Interactive
Fejlesztő: Cauldron
Megjelenés: 2002. ősz
Ajánlott honlap: www.fishtank-interactive.de

ARX FATALIS

Kellemes szerepjáték van készülőben, az elsőszemélyű nézetet használó Arx Fatalis készítői szemmel láthatólag nagy hangsúlyt fektettek a kinézetre. A képek láttán nekem tisztára olyan érzésem volt, mintha kissé szögletes vonalakkal megalkotott, hangulatos festményeket nézegetnék. Természetesen a házi készítésű engine mindent támogatni fog, amit manapság a háromdimenziós játékoknak tudniuk kell, bár azt azért kétlem, hogy versenybe szállhatna a Quake 3 Arenával, de hisz nem is ez a cél.

Ám a játék nem csupán csillogásával akar kitűnni társai közül, az ilyesfajta megjelenítést használó programok közt unikumnak számít majd mintegy ötvenféle varázslatával. Külön öröm számomra, hogy hőseink képességeit többjátékos módban is kipróbálhatjuk, régóta vágyom már rá, hogy a fantázia világában döntsük el barátaimmal, melyikünk a rátermettebb harcos.

Bird

Kiadó: Fishtank Interactive
Fejlesztő: Arkane Studios
Megjelenés: 2001. november

S.W.I.N.E.

Mindig öröm nemzetközi mezőnyben megjelenő magyar fejlesztésről hírt adni. Végre kiadóra talált az 1997-ben alakult Stormregion programja, a S.W.I.N.E.. Az eredetileg Trial néven futó programról már írtunk a 2000/10 számban. A humoros elemekkel tarkított RTS immáron alpha fázisban van...

A játék közvetlen előzményei: „Augusztus 3-án A DISZNÓ NEMZETI HADSEREG minden figyelmeztetés nélkül Iron Tusk tábornok parancsára átlépi a határt, és mélyen benyomulva Répaföld területére alig két hét leforgása alatt szinte az egész országot a földdel teszi egyenlővé. A főváros blokád alatt van. A hihetetlen nyomás következtében a hadsereg a tizedére zsugorodik, a városok és a falvak elnéptelenednek. Hiába az elszánt védekezés, a kis létszámú hadsereg képtelen feltartani a tömérdek disznót. A Kormány és a vezérkar kétségbeesésében a következő döntést hozza: Mivel Iron Tusk hadigépezetét képtelenség frontális ütközetben leküzdeni, ezért cselhez kell folyamodni. A maradék tartalék erőből létre kell hozni egy olyan ütőképes csapatot, amely képes nagyobb veszteségek nélkül úgy az ellenség hátába kerülni, hogy azt minden lehetséges utánpótlásától, hadiipari létesítményétől megfossza. Már csak egy fiatal, tehetséges tisztet kell találni, aki képes ezt a tervet végrehajtani..."

A hangulat fergeteges, a nyulak és disznók háborúját poénos beszólások (közel hatszáz hang) színesítik. A rajzfilm-hatású betétanimációk és a vidám körítésbe burkolt stratégia üde színfoltot hoz majd a stratégiai játékok piacára.

Lily

Fejlesztő: Stormregion Kft.
Kiadó: Fishtank Interactive
Web: www.stormregion.com

BATMAN VENGEANCE

Ki ne ismerné Batman, Gotham City sötét lovagjának történetét? Bruce Wayne szüleit gyerekkorában tolvajok ölték meg a fiú szeme láttára, s felnőve elhatározta, hadat üzen a bűnözőknek. A denevérjelmezt magára öltve éjszakánként járja a várost, hogy megvédelmezze azokat, akik a segítségére szorulnak.

A híres képregényből (eddig) négy filmadaptáció készült, s ennél valószínűleg jóval több játék, melyek palettája a Commodore 64-től kezdve egészen napjaink legkorszerűbb konzoljaiig terjed. A UBI-Soft által fejlesztett Batman Vengeance először Xboxra, Playstation 2-re és Game Boy Advance-re lát napvilágot, de később várható PC-s átirat is. Természetesen rendkívül látványos 3D-s grafikával rendelkező, kőkemény akciójátékról van szó. Hősünk változatos fegyverarzenálját vetheti be ellenfelei ellen, akik között természetesen az őrült Joker is ott szerepel.

SzB

Kiadó: UBI Soft
Megjelenés: 2001. vége
Ajánlott honlap: www.ubisoft.com/batmanvengeance

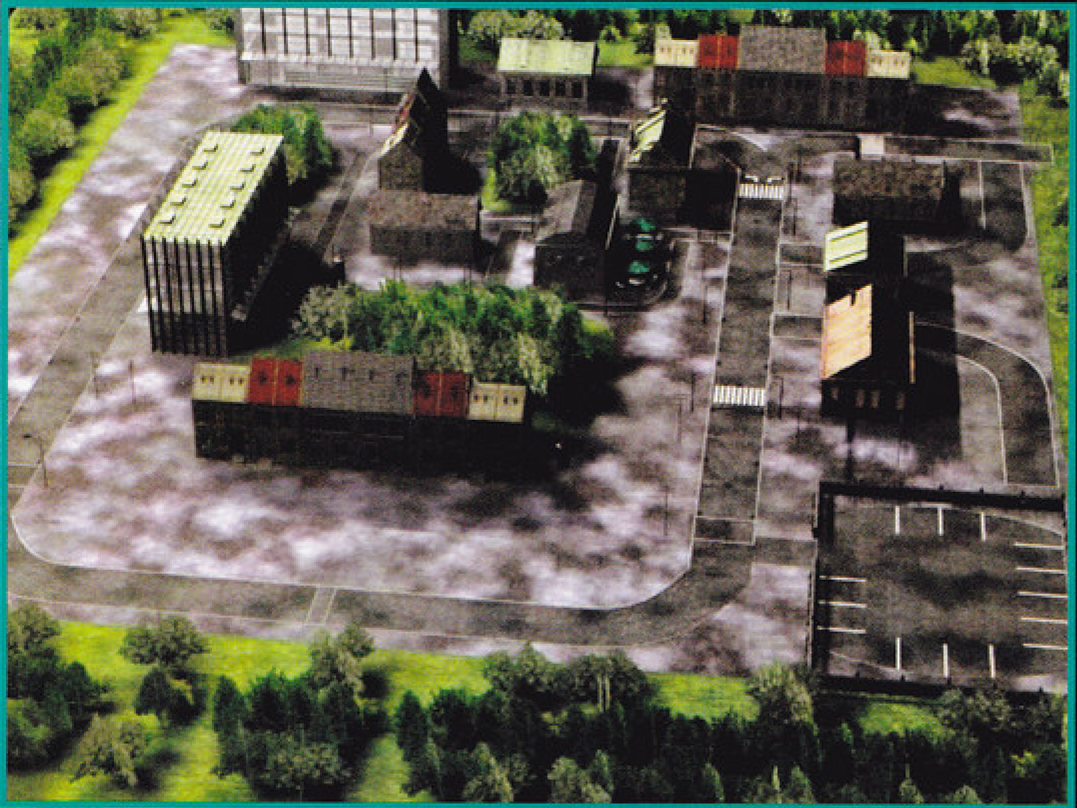
RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

Amint azt a játék neve is mutatja, a készítők a nagy sikerű Rally Championshipet vették alapul, és azt próbálják javítgatni, fejlesztgetni. A képeket elnézve nem sok mindent tudtak eddig a programhoz hozzátenni, de még van idejük, messze még a megjelenés. Annyi biztos, hogy 24 pályán lehet majd nyomulni, a gépekből pedig 20 áll majd rendelkezésünkre. A játékmódokból is lehet majd válogatni, öt különböző lehetőség lesz a listában (konkrétumok még nem tudhatók, de a szokásos Championship, Single Race, Time Trial, Arcade és Multiplayerre tippelünk). Annyi előnye azért lesz a játéknak, hogy olyan autókat próbálhatunk ki, amelyek eddig – a megjelenési idejük miatt - minden rallyprogramból kimaradtak (például a Hyundai WRC). Már csak az a kérdés, hogy a sikerhez ez elég lesz-e.

Tasnádi Zoltán

Fejlesztő: Warthog
Kiadó: Ubi Soft
Megjelenés: 2001. tél

RABID DOGS 2



A Nekrosoft érdekes megfogalmazásban hirdeti Rabid Dogs^2 című fejlesztését, úgy, mint a politikai inkorrektség posztmodern taktikai játékát. Ez magyarra lefordítva annyit tesz, hogy ismét bérgyilkosokat, verőembereket és zsoldosokat kell istápolnunk, hogy felkerüljünk a bűnözői ranglista élére.

A taktikai rész körökre osztott játékmenet takar, melyben izometrikus nézetben kell irányítanunk embereinket, kik teljesítményük függvényében tapasztalatot gyűjtenek, s szintet lépnek – akárcsak az X-COM játékok ügynökei.

Az egész programot áthatja a fekete humor, gyakori utalásokkal a való világban élő politikusokra, hírességekre, zeneipari és filmcsillagokra, vélhetőleg ez által enyhítve a vérmes szülők reakcióját, akik a hasonló művekben csak a bűnre buzdítás új formáját látják. A gyakorlott játékosok persze tudják, hogy szó sincs ilyesmiről, de azért a poénoknak mi is tudunk örülni. :)

Bird

Kiadó: Zuxxez Entertainment
Megjelenés: 2003. eleje

THE AWAKENED

Kétélű fegyver a játékosok közt két legnépszerűbb műfaj, a fantasy és a sci-fi keverése. Ha a kettő megfelelő arányban szerepel, és egységes világot tudnak alkotni, a programnak minden esélye megvan, hogy a toplisták élén végezzen, de ha valami zavart egyveleg sül ki belőle, végképp eláshatja magát. Remélem, az első eset fog fennállni az Edigies készülő 3D-s stratégiai játékával kapcsolatban, amely bár még nagyon kezdetleges stádiumban leledzik, némi információ máris napvilágot látott róla. A játékban érdekes módon mindössze két faj fog szerepelni, de ezek a lehető legjobban eltérnek egymástól.

A békés, nomád, gyíkszerű Sauronok nyugodtan éltek csendes bolygójukon, a Natrolison, míg egy nap kapzsi emberek érkeztek hatalmas úrhajókon, hogy megszerezzék a Sauronok erőforrásait. Az emberek – megdöbbenésükre - nagyfokú technikai fejlettségük ellenére nem tudtak azonnal győzelmet aratni a bolygó nagyszámú, primitív lakossága felett, így elhúzódó háború alakult ki a két fél között. A Sauronok egyszerű, de sok harcosukkal és sámánjaik mágiájával harcolnak a betolakodók tankjai és lézerfegyverei ellen. Apró ötletlopás, hogy a Sacrifice-hoz hasonlóan ezúttal is a megölt ellenfelek lelkeit kell majd begyűjtenünk mannaszerzéshez, de hát nem szégyen a jót utánozni.

Greg5

A.I. PUZZLER

Három év kihagyás után Steven Spielberg újabb filmmel jelentkezett. Az A.I. - Mesterséges értelem barátja, az 1999-ben elhunyt rendezőguru, Stanley Kubrick dédelgetett terve volt, de kivitelezését a korábbi technikai lehetőségek nem engedték. A Haley Joel Osment, Jude Law, William Hurt, Ben Kingsley és Robin Williams nevével fémjelzett, látványosnak ígérkező sci-fi a hazai mozikban októberben debütál, így könnyen elképzelhető, hogy a nemrég bejelentett számítógépes játék-adaptációt már előbb a kezünkbe vehetjük.

A program a Microsoft kiadásában lát majd napvilágot, s tulajdonképpen egy Pandora's Box-szerű logikai kirakós játék lesz. A film hivatalos honlapján már három pálya kipróbálható, de ehhez azonban nélkülözhetetlen, hogy az ingyenes Shockwave Flash plug-in telepítve legyen.

SzB

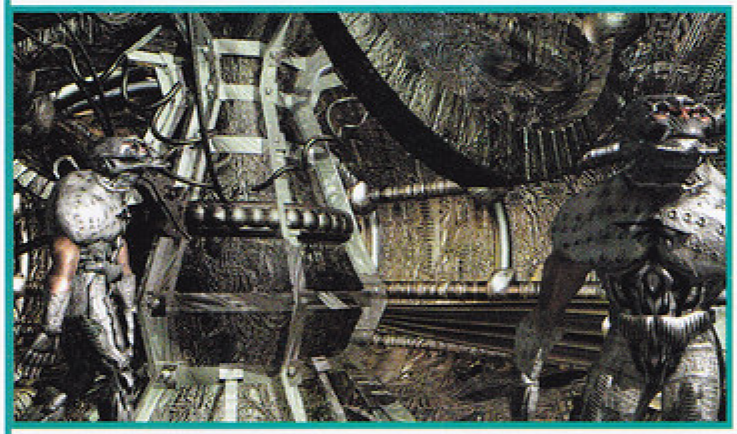
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2001. augusztus-szeptember
ajánlott honlap: www.aimovie.com

TOMB RAIDER: THE RIDE

Érdekes hírt osztanék meg veletek, ha már nem is olyan rég együtt néztük meg Larát a filmvásznon. A játékok és a film után még mindig jöhet valami! 2002-ben a Paramount Parkban Tomb Raider Ride nyílik. Igaz, Ohio messze van, és kicsi az esély rá, hogy a Budapesti Vidámpark is hasonló kezdeményezésbe kezd, ám ki tudhatja...

Lily

Internal Pain



Egyedi akciójáték készül a Fantasia Studio berkeiben. Az Internal Painben négy katasztrófa sújtotta faj (emberek, cyborgok, rovarlények és kétéltű emberszabásúak) keres magának új élőhelyet. S mikor végre megtalálják az ideális bolygót, újra megjelennek az agresszorok, hogy elpusztítsák őket.

Az egyediség többek közt a kinézet sokszínűségében is megmutatkozik. Az ember feje szinte kóvályogni kezd a színpompás díszletektől, ragyogó eszközöktől. Ám nem ez az egyetlen ok, talán még ennél is lényegesebb a többféle végigjátszási mód. Összesen mintegy kilencvenkilencféle úton lehet a végkifejletig eljutni választott karakterünkkel, így az újrajátszhatóság garantálva van – pedig szerintem a harminckilenc pálya már önmagában is elég feladatot róna a nyakunkba.

Kíváncsi vagyok a végeredményre, melyet a nagyközönség a jövő év vége felé próbálhat ki.

Bird

Fejlesztő: Fantasia Studio
Megjelenés: 2002 év vége
Honlap: www.internalpain.sk

Might and Magic IX: Writ of Fate

Bár a Might and Magic sorozat kilencedik része még nagyon korai stádiumban van, napvilágot látott pár információ, melyet érdemes lehet megosztani veletek. Előrebocsátom, ezek az adatok – az alcímet is beleértve – korántsem véglegesek, könnyen lehet, hogy a játék megjelenéséig némelyik megváltozik.

Szóval, a történet – szokás szerint – a Heroes of M&M végétől folytatódik. Épp megérdemelt pihenődet töltöd a cheh'diani szerelemhajón, mikor a bárka zátonyra fut, és pár túlélővel egyetemben kénytelen vagy a közeli Hamu szigetre úszni. Így első feladatod elkóválygott társaid megkeresése, akikkel aztán elindulhatsz a világ felderítésére.

A játék mérete a vártnak megfelelően alakul, lesz benne vagy tíz külső vidék, negyven labirintus, egy rakat, teljesen új rendszerbe foglalt varázslat, illetve vagy hatvan küldetés.

Ám ami új, a végkifejlet: Ez alkalommal nem csak azt döntheted el, hogy a gonoszok vagy a jók oldalán mentsd-e meg a világot, hanem a sötét oldalt választva akár te magad lehetsz a leigázója. Nem rossz, mi? Várom a további részleteket. :)

Bird

Kiadó: 3DO
Megjelenés: 2002 eleje

F1 2001

Az EA Sports legújabb kiadványa lesz az első olyan Forma-1-es játék, amely hivatalosan tartalmazza a 2001-es autókat, versenyzőket, pályákat és egyéb adatokat (pl. Button a Benettonban vagy a Michelin kerekek). Az elöd, az F1 2000 szerencsétlen megjelenési időpontválasztásából okulva (tavaly márciusban, a szezon kezdetekor került a boltokba, így az apróbb finomításokra nem volt lehetőség) a 2001-es változatot ez év júniusában dobják piacra (addigra már pont a versenyek felén leszünk túl, ennek köszönhetően minden adatot és jellemzőt addigra már pontosan be lehet állítani: erősorrend, végleges autófestések stb.).

Az már csak az én személyes véleményem, hogy a nagy vetélytárs, a Grand Prix 3 szintjének eléréséhez bizony alapos átformálásra van szükség, és nem elsősorban a grafikára gondolok. Alapjaiban kellene az egész játékot újra tervezni, különben megint csak gyenge kiadványhoz lesz szerencsénk. Azt a trükköt nem lehet még egyszer eljátszani, miszerint kiadták az F1 Championship Season 2000-et, ami tulajdonképpen csupán az F1 2000 patch-celt változata volt... Az EA Sportsnak újra fel van adva a lecke: tud-e végre értékelhető F1-es szimulátort készíteni? Hamarosan kiderül.

Tasnádi Zoltán

Kiadó: EA Sports
Megjelenés: 2001. ősz

Zanzarah: The Hidden Portal

A THQ kiadásában jelenik meg a jövő év egyik legígéretesebb játéka, a Zanzarah. Amint megpillantottam a képeket, rögtön tudtam, ő az igazi, őrá vártam oly hosszú időn át. A főhősnő, a varázslatos táj a Longest Journey oly szép emlékét idézte fel bennem, s remélem, nem méltatlanul.

Épp nagykorúvá érett ifjú hölgyünket irányítva ránk hárul a feladat, hogy a hétköznapi világból mágikus kapun át Zanzarahba lépve rendet teremtsünk az ott kialakult zűrzavarban. Kicsiny tündérkéket megszelídítve, majd kiképezve kell saját magánhadseregünket létrehoznunk, mellyel kiűzhetjük a titokzatos módon elszaporodott gonosz goblinokat ismét békét és harmóniát teremtve a lakosok számára.

A félreértések elkerülése végett ki kell javítanom magam, a játék csak hangulatában és történetében hasonlít a fent említett, nagy sikerű kalandjátékhoz, stílusát tekintve akció-kaland kategóriába sorolható. Szerencsére a fejlesztők épp elég fejtörőt ígérnek, hogy ne kelljen agyament gyakástól tartanunk, de a több tucat varázslatnak köszönhetően még a harci jelenetek is inkább szerepjátékba illőek lesznek.

Bárcsak látnám már! Talán még a Diablót is hajlandó lennék félretenni érte. :)

Bird

Fejlesztő: Funatics Development
Megjelenés: 2002. eleje
Honlap: www.zanzarah.com

Moto Racer 3

A sebességmániájuknak két keréken hódolók örülhetnek, mert idén nemcsak az Electronic Arts szokásos Superbike sorozatának következő darabjában, de egy másik nagy név, a Motoracer 3 keretében is alkalmuk nyílik a motorozás élményének élvezésére. A harmadik részt is ugyanaz a csapat fejleszti, mint a korábbi epizódokat, és szerencsére az etalonnak számító legelső rész felé kívánnak nyitni, legalábbis ezt tükrözi, hogy a Moto Racer 2 negyven pályájával szemben most csak tizenöt, de remélhetőleg annál kidolgozottabb helyszín áll majd rendelkezésünkre. A gyönyörű grafikáról teljesen új motor fog gondoskodni, és már tényleg nem sok fogja elválasztani a monitorunkon látott képet a televízióbelitől. Szabadtéren és belső helyszíneken, összesen öt stílusban tehetjük próbára magunkat a gép ellen versenyezve, vagy ahogy ma már kötelező, az interneten is. Októberben már a kezünkben lehet.

Greg5

Megjelenés: 2001. vége
Fejlesztő: Delphine Software

• A dél-afrikai Twilyt anyagi okok miatt leállította a Zulu War fejlesztését. A zuluk és a britek háborújának már csak egyetlen esélye van, ha egy tőkeerős befektető lát benne fantáziát.

• Az Electronic Arts a harmadik Sims kiegészítő megjelenését jelentette be. A Hot Date Expansion Pack központi témája a szerelem lesz. A családok tagjainak randikat szervezhetünk, melyek helyszíne lehet az otthoni gyertyafényes vacsora, esetleg iszogatás a bárban. Számos igen vonzó karakter (pl. Blonde Bombshell) kerül majd a kiegészítőbe, és több mint száz új tárgy is (pl. piknik kosár, romantikus dívány).

• A TopWare nevet változtatott. Az Earth 2150 készítője ezentúl a Reality Pump nevet viseli majd. A csapat jelenleg a World War III: Black Goldon dolgozik. A programot a JoWood adja majd ki még idén ősszel.

• A THQ online labdarugó menedzser programot jelentett be. A Sky Sports Football Manager játékosai kedvenc angol csapataik életébe folyhatnak majd bele. A játék regisztrációhoz kötött, előre jelentkezni már most lehet a következő címeken: www.nisports.com, www.skysports.com.

THE TROJANS

Idén ősszel megjelenik a Blue Byte egyik legnépszerűbb stratégiájának, a Settlers IV-nek a kiegészítője. Ez lesz az első alkalom, amikor lehetőséget kapunk arra, hogy magunk készítsünk térképet telepeseinknek. A kis birodalom végre valóban saját álmaink szerint működhet! Az azonosító számot kapott pályák véletlenszerűen változnak majd, és végre szabályozhatjuk a játék sebességét is! Az öt új, hivatalos kampányban egyébként ötven küldetés várja a játékosokat. Az expansion pack címe felfedi a nagy titkot is, új nép kerül a játékba. A trójaiak mechanikai és technikai képességeikkel hoznak új lehetőségeket a Settlersbe, mely ez alkalommal a görög mitológiát dolgozza fel.

Lily

BREED

Csodaszép akciójátékon dolgozik a Brat Design. Breed című, a távoli jövőben játszódó alkotásukban szupermodern páncélzatba bújtatott kommandósokat kell irányítanunk a biomechanikus rémségek ellen. A huszonöt küldetés során számos gyalogos katonát küldhetsz a halálba – bár a cél inkább az életben tartásuk lenne –, s lehetőséged lesz tankok s csapatszállító repülőgépek irányítására is.

Bird

Fejlesztő: Brat Design
Megjelenés: 2002 vége

HITCHIKER'S GUIDE TO GALAXY

Sajnos egyik kedvenc íróm, Douglas Adams már nincs köztünk, ám emléke tovább él rajongói körében. Ráadásul készül leghíresebb regényének, a Galaxis útikalauz stopposoknak számítógépes játékfeldolgozása. Bár a program egyelőre még meglehetősen kezdetleges stádiumban van, az elkészült karakterek képeiből jól látszik, a fejlesztő csapat mindent megtesz, hogy grafikai téren is visszatükrözze a történetet átszövő humort.

Sajnos egyéb részletek még nem állnak rendelkezésünkre, de amint többet is megtudunk róluk, ismét jelentkezünk.

Bird

• Putt Putt, Pajam Sam és Freddi Fish is aludni tér. A Humongous megvált munkatársainak 40%-ától és a továbbiakban már nem folytatja a gyerekek kedvenceinek kalandjait. A cég természetesen a csökkenő bevételek miatt szánta rá magát e lépésre, és új nevekkel akar újra kezdeni. Érdekesség, hogy a Humongoustól már mindkét alapító tag megvált.

• A NovaLogic 2002-re tolta a Necrodice megjelenését. Az ok egyszerű, a cég a Comanche 4-re összpontosítja most erőit, ezért a Necrodice októberig pihentetve lesz.

• 2001. augusztus 10-én, pénteken az id új játékot jelent be. A helyszín a QuakeCon 2001 bajnokság lesz, és természetesen a neten már elindultak a találgatások, mi készül az id Software műhelyében. A legtöbb tippet a Quake IV kapta…

• 2001. június 18-án (az előző szám nyomdába kerülése után) jelentették be az idei E3 hivatalos győzteseit. Néhány első helyezett: A Show Legjobbja – Nintendo, Game Cube, Legeredetibb játék – Majestic, Legjobb PC-s játék – Star Wars Galaxies. Az egyes kategóriák győztesei (kaland, akció,

NEOCRON

A Neocron a méltatlanul elhanyagolt cyberpunk világba repíti a kalandozókat. Ebből következően ne számítsatok mesebeli lények megjelenésére, hétköznapi emberek bőrébe bújhattok, már amennyire ilyennek nevezhető a jövő megdrótozott lakossága. Ember és ember közt a beépített implantok jelentik a különbséget, így alakul ki a négy választható kaszt: tank, magánnyomozó, pszi szerzetes és kém.

A játékban különös módszert találtak ki az elhalálozás büntetésére. Halál esetén lehetőség van újraklónoztatni a karaktert, de csak abba az állapotába, mellyel utoljára megérintette a klóngépet. Ráadásul ez pénzbe kerül, és a holttestén maradt tárgyai is szabad prédát képeznek az arra járó fosztogatók számára. Azért ez durva.

Fejlesztő: Reakktor Media
Megjelenés: 2001 vége
Honlap: www.neocron.com

B&W KIEGÉSZÍTŐ: CREATURE ISLES

A Lionhead - ígéretéhez híven - új kiegészítővel lepi meg a Black & White rajongókat. A daloló hajósok új, eddig még feltérképezetlen szigetet fedeztek fel. A tenyérnyi földdarabon csak teremtmények élnek isteni segédlet nélkül. A küldetésünk roppant egyszerű, a lények próbáit kiállva felvételt kell nyernünk a szervezetükbe. Új csodák, teremtmények és fejtörők várnak ránk. Az egyik lényeges újítás az, hogy ezúttal a lényünknek is lehetősége lesz saját teremtményt nevelni (nagypapák lettünk). A játék készítője, Peter Molyneux nyilatkozata szerint sokat javítottak a mesterséges intelligencián, s új játékelemekkel turbózták fel ezt az amúgy is fantasztikus játékot.

Mocsy

Fejlesztő: Lionhead Studios
Megjelenés: 2001. október
Honlap: www.lionheads.com

stratégia stb.) már a vegyes mezőnyből kerültek ki, ezért számos konzolos program előzte meg a PC-s vetélytársakat... Link: www.e3awards.com

• Ebben a hónapban az Illusion Softworks egy harmadik program fejlesztését is bejelentette. A cseh csapatnak úgy látszik, meg sem kottyan a Mafia: The City of Lost Heaven és a Hidden and Dangerous 2 készítése, a Chameleon nevű szoftverük is készül...

• Egy hónapja elkezdődött a MotorCity Online bétatesztelése, a játék megjelenése 2001. október 9-én várható.

• Késik az E3 legjobb szerepjátéka. Az Interplay 2002 tavaszára tolta át a Neverwinter Nights megjelenését.

• Elkészültek végre az új multiplayer pályák a Black & White-hoz. Ezeket a program online módban automatikusan le is szedi. Reméljük, a többi beígért újítás is kész lesz lassan, de biztosan...

• Akiknek tetszett Hannibal a filmvásznon, azok talán örülnek neki, hogy a játék is már készül. A Cryo Interactive akció-kaland játékában magát a főhőst irányíthatjuk majd. A megjelenés tervezett időpontja jövő év vége.

• Az Infogrames 2001. július 5-én jelentette be, hogy megszerezte a Terminator mindkét részének adaptációs jogait. Az első programot már 2002 tavaszára ígérik!

Lily

WILDLIFE PARK

Még csak most ősszel érkezik a Microsoft Zoo Tycoonja, de máris készül a riválís, mégpedig a Fishtank Interactive műhelyében. Gondolom, a programokat nagyjából azonos időben kezdték fejleszteni, s a Microsoft szoftvere fut be előbb a célegyenesbe. Míg a Zoo Tycoonban egy állatkert, a Wildlife Parkban inkább vadaspark irányítását vállalhatjuk fel.

A park tulajdonosaként több mint ötven fajnak kísérelhetünk meg ideális körülményeket létrehozni, s ugyanakkor célszerű vonzó hangulatot is teremteni látványosságainknak. A program hanghatásai minden részletre kiterjednek, így azonnal halljuk majd a látogatók reagálásait is...

Színes, nyugodt szimuláció minden korosztálynak.

Lily

Megjelenés: 2002
Honlap: www.fishtankgames.com

ASHERON'S CALL: DARK MAJESTY

Hamarosan, azaz még idén megjelenik az Asheron's Call kiegészítője. A Dark Majesty 20 dollárért tartalmazza majd az alapprogramot is, valamint a vételárban benne foglaltatik egyhavi ingyen játék is.

Mint tudjuk, a Microsoft kizárólag interneten játszható szerepjátéka nem tudta megelőzni az EverQuestet, de mind a mai napig igen népszerű. A küldetéslemez újításai igen vonzóvá teszik a Dark Majestyt, hiszen például a karakterek házat vehetnek maguknak, s otthonaikban raktározhatják értékes kincseiket. Az örömben persze van üröm is, hiszen a házak fenntartása tulajdonosaik gondja, tehát van rezsi is. A tolvajlásra elvileg nem lesz lehetőség, mert csak az léphet be, akinek engedélyt adsz, kérdés, a megfelelő emberekben bízol-e meg... Ha kirabolnak, még mindig vigaszt nyújthat, hogy a házadba vásárolt dekorációkat nem emelheti el senki.

A történetben egyébként a kalandozók Marae Lassel szigetét ismerhetik meg, aki új földrészt fedezett fel, melyen számos labirintus, küldetés és kincs várja a bátrakat...

Lily

Megjelenés: 2001 vége
Kiadó: Microsoft

TOP LISTA

A legfrissebb PC Data eladások a papírformát igazolták és igazán nagy meglepetést csak az Anarchy online dobogós helyezése okozott. A Diablo 2 Expansion jött látott és győzött ám elso helyét minden bizonnyal a Sims következő kiegészítőjének megjelenésekor el is veszti :).

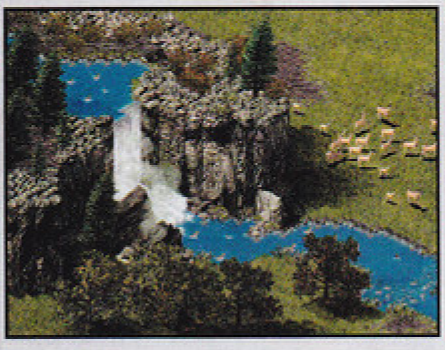
1. **Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction - Blizzard**
2. **Anarchy Online - Funcom**
3. **The Sims - Electronic Arts**
4. **The Sims: House Party Expansion Pack - Electronic Arts**
5. **Baldur's Gate 2: Throne Of Bhaal - Interplay**
6. **MP Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment**
7. **Diablo 2 - Blizzard**
8. **The Sims Livin Large Expansion Pack - Electronic Arts**
9. **Emperor: Battle For Dune - Electronic Arts**
10. **Black & White - Electronic Arts**

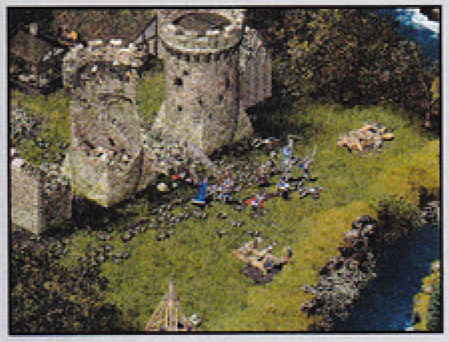
STRONGHOLD

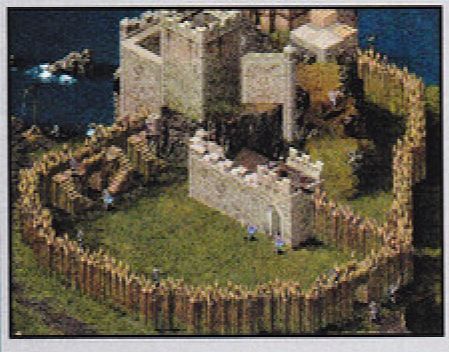
StartBox

Fejlesztő: FireFly Studios
Kiadó: GodGames
Megjelenés: 2001. október
Web: www.fireflyworlds.com

A stratégiai játékok egyik népszerű ága a városépítő és menedzselő programok, amelyek témájukat tekintve széles skálán mozognak megadva ezzel az egyes történelmi korokat jobban kedvelőknek a választási lehetőséget. Az ókori Egyiptom történetét feldolgozó Pharaoh, és a Római-kori Caesar sorozattól kezdve a Pop Top Software legújabb gyöngyszemén, az '50-es évek banánköztársaságainak világán, a Tropicón keresztül a modern metropoliszok irányítását kezünkbe adó Sim City sorozatig. Sokan azért szeretik ezt a „műfajt", mert végre nem kell minden egyes ember irányításával bíbelődni, és sokan pont azért nem, mert nem lehet. A londoni FireFly Studios gondolt egyet, és nekiállt megalkotni a Strongholdot, amelyben a városépítgetés mellett a hagyományos RTS elemek is megjelennek.







VÉGRE KÖZÉPKOR!

A legtöbb kastély a XI-XV. század elejéig tartó időszakban épült Európa-szerte, sőt a keresztes-háborúk idején a Szentföldön is gombamód „nőttek ki a földből" az erődítmények, amelyeknek akkoriban még fontos stratégiai szerepük volt egy-egy tartomány vagy országrész védelmében. A Stronghold ezt a kort dolgozza fel betöltve ezzel azt az űrt, amely az ókori és a modern világ között terpeszkedett a városépítő játékokban. A középkori környezetben játszódó történet szerint az ország négy részre szakadt, mindegyik élén egy-egy földesúr áll, akiket a nép csak Disznónak, Patkánynak, Kígyónak és Farkasnak hív. A mi feladatunk mindössze annyi lesz, hogy egyesítsük a birodalmat, és a sittre vágott királyt ültessük vissza a trónra. Természetesen szinte a semmiből indulva kell először egyszerű fapaliszádot, majd a kastélyok evolúcióját végigjárva akár gyilkos védművekkel ellátott, I. Edward-féle kastélyt építenünk, és megvédenünk a ránk törő gaz ellenektől, ráadásul mindeközben tekintettel kell lennünk alattvalóink igényeire is. A fejlesztők – állításuk szerint – törekednek arra, hogy lehetőség szerint minden szempontból történelmi hűségű és életszerű programot készítsenek, ugyanakkor arra is ügyelnek, hogy a középkori kastélyok életében mindennapos, ámde a játszhatóság szempontjából lényegtelen apróságokkal a játékosnak ne kelljen vesződnie, legfeljebb gyönyörködnie bennük.

RTS ÉS VÁROSÉPÍTÉS

Eleinte a városokat és a katonai helyőrségeket csak cölöpkerítés vette körül (hasonlót láthatunk a Rettenthetetlen című filmben is), majd ahogy az építészet és a haditechnika fejlődött, megjelentek a kőfal, a tornyok és az egyéb védművek. Nincs ez másként a Strongholdban sem. Hiszen kezdetben csak néhány általános segédmunkást, más néven parasztot kapunk némi nyersanyaggal – fa, kő, vas – körítve, majd meg kell szerveznünk a további nyersanyag-utánpótlást, és megkezdeni az építkezést. Vagyis a küldetések a megszokott RTS-eknek megfelelően indulnak.

Azonban parasztjainkat nem nekünk kell elindítanunk pályájukon, ugyanis maguktól megtalálják a szívükhöz legközelebb álló munkát, és onnantól kezdve automatikusan végzik azt. Ráadásul alattvalóink személyiséget is kapnak. Időnként unatkoznak, izgatottak vagy éppen zsémbelnek, mikor milyen kedvük lesz. Ezt kihangsúlyozandó, animációik több mint 70 000 frame-ből fognak állni az ígéret szerint. Talán elég lesz, hogy ne unjuk meg őket hamar... A legtöbb valós idejű stratégiai elem a harcmezőn, illetve a várfalon jelenik majd meg, ugyanis a katonáinkat egyenként is tudjuk majd irányítani. Szükség is lesz rá, mivel az AI minden újabb támadással egyre dörzsöltebb lesz, egyre több emberrel, egyre jobb hadszerekkel és egyre agyafúrtabb trükkökkel próbál áttörni a védelmen. Például aknát fúr a fal alá, amitől az összeomlik. Ez ellen megfelelően jó védelem lehet, ha rendelkezünk várárokkal. Ugyanakkor, míg az ellenség a keleti oldalt ostromolja, építhetünk titkos ajtót a nyugati oldalra, és egy csapatnyi lovaggal hátba támadhatjuk az íjászait. Tehát trükkökben nem lesz hiány, főként ha figyelembe vesszük, hogy akár nyolcan is játszhatják majd egymás ellen hálózatban vagy a neten. Azonban hiába minden védmű, ha a katonáknak nincs kedvük harcolni. „Mi az, hogy nincs kedvük?!" kérdezhetnék szemüket meresztve a vérbeli RTS fanok. Bizony, hogy nem mindig van! Ugyanis a Stronghold elsősorban városépítő (illetve várépítő) játék, tehát

keményen oda kell figyelni a jó nép kedélyére is. Aki játszott már városépítő programmal, az tudja, hogy a nép annak örül, ha az adó alacsony. A Stronghold is követi ezt a sémát, de ez alkalommal van más mód is a hangulat fokozására, ha háború vagy egyéb költséges dolgok miatt nincs lehetőség az adó csökkentésére az államkincstár csődje nélkül. Például a kastélyépítés korai szakaszában könnyen előfordulhat, hogy nincs elég élelmiszer a populáció számára, és embereink szomorkodnak emiatt. Piac építésével ez a gond megoldható, ugyanis az oda érkező kereskedőktől vásárolhatunk élemet. Amennyiben a szükségesnél több kaját adunk alattvalóinknak, azzal is javítjuk kedélyállapotukat. Sőt, lehetőségünk lesz vad tivornyába hajszolni népünket ingyen sörosztással, ami szintén jótékonyan hat népszerűségi indexünkre, bár az utcák utána dülöngélő egyénektől fognak hemzsegni. Aki szeretett a Tropicóban terrorizálni, annak ezúttal is meg lesz rá a lehetősége, hogy keménykezű földesúrként, néhány ember fejét lándzsára tűzve jelezze a népnek, ki a góré errefelé.

EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

Lesznek single scenariók is, melyekben történelmi ostromokat játszhatunk majd le védőként és ostromlóként egyaránt. Ha pedig már unjuk az állandó ostromok visszaverését, a Dungeon Keeper II. „My Pet Dungeon"-jához hasonlóan lehetőségünk lesz, ha nem is dungeont, de minél tetszetősebb kastélyt tervezni lobogókkal, kertekkel, szobrokkal, saját ízlésünk szerint.

VIZUALIZÁCIÓ

A képek önmagukért beszélnek. Igaz, a megjelenítés csak 2D-s, azonban ez is bőven elég, főként ha emlékezetünkbe idézzük a Starcraftot vagy az Age of Empires sorozatot, hisz a maguk szintén 2D-s világával is lazán verik mondjuk a Force Commandert, vagy az Earth 2150-et. A nézőpont változtatható lesz, és zoomolni is tudunk majd, akárcsak a Tropicóban, így a magas falak által takart területeket is jól beláthatjuk, valamint közelről is megszemlélhetjük azokat az apró mozzanatokat, amelyek élővé teszik a várat és környezetét. Az, hogy mennyire lesz ez részletes, még nem tisztázott, de íme néhány a tervek közül: a fák hajladoznak a szélben, a boltosok alkudoznak a kereskedőkkel, a mutatványosok mindig más helyeken tartanak előadást, vízesések, vadállatok, amelyek hatással vannak a lakosságra. Sőt, ha rázoomolunk valamelyik épületre, az áttetszővé válik, és megnézhetjük, mi folyik a belsejében. Bár a megjelenítés 2D-s, számos 3D-s aspektussal is találkozhatunk: változó terep, hegyek, éles sziklák, amelyek elállják az emberek útját stb. A megjelenésig ugyan még hónapok vannak hátra, és jelentős változtatások is várhatók, ennek ellenére ki merem jelenti, ha csak ennyi igaz abból, amit a FireFlyosok ígérnek, akkor megéri majd megvenni ezt a programot akár a fiatalabb korosztálynak is karácsonyra, hiszen így a nebuló játék közben legalább tanul némi történelmet.

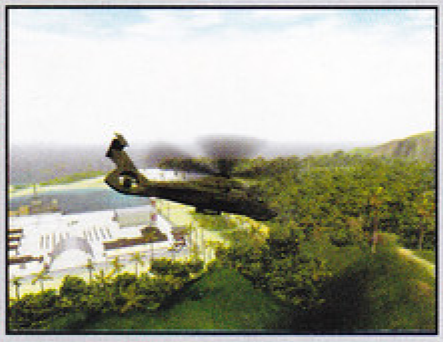
Termy
termy@freeweb.hu

COMANCHE 4

StartBox

Fejlesztő: NovaLogic
Kiadó: NovaLogic
Megjelenés: 2001 november
Web: www.novalogic.com

Ha azt mondom, Boeing-Sikorsky RAH-66, valószínűleg csak a legelvetemültebb militaristák és helikopter-mániások szemében csillan a felismerés fénye. Ha azonban megemlítem a gép közkeletű becenevét - Comanche - is, mindenki azonnal képbe kerül. A Comanche volt anno '92-ben az a játék, amelyik összeházasította a hardcore szimulátorokat az akciójátékokkal, és mindezt egészen egyedi grafikai kivitelezéssel tálalta. A siker elsöprő volt, még azok is ezerrel nyomultak a játékkal, akik egyébként zsigerből utálják a szimulátorokat. Na, valami ilyesmit szeretne elérni a NovaLogic az időközben sorozattá nőtt helikopteres móka lassan aktuálissá váló negyedik darabjával is...



A Comanche 4, annak ellenére, hogy a lehető legtöbbet próbál meríteni a sorozat eddigi szupersikeres részeiből, egy alapvető dologban gyökeresen eltér a hagyományoktól, ez pedig a grafikai megjelenítés. A fejlesztők végre rájöttek, hogy nincs sok értelme tovább erőltetni az annak idején nagyon ígéretesnek tűnő, de a 3D-s grafikus kártyák megjelenésével reménytelenül ellehetetlenedő voxeles grafikát. A Delta Force Land Warriorban már pedzegették a poligonok és a voxelek kombinálását, most pedig teljes mértékben átálltak poligonos megjelenítésre. Az előzetes képek azt sugallják, a váltás bőven megérte... A tájak valami elképesztően jól néznek ki, a növényzet, a vízfelszínek hullámzanak a rotorunk légörvénye alatt, a gépek árnyékot vetnek a talajra, amely a robbanások és a becsapódások nyomán deformálódik, szóval lesz itt minden, mi szemszájnak ingere. Az ár mindezért, azaz a gépigény még kérdéses, mindenesetre nem valószínű, hogy ezek a képek hardveres T&L nélkül képesek lennének megmozdulni...

A gépet irányíthatjuk külső nézetből, vagy a 3D-ben megmodellezett pilótafülkéből first person nézetben. Bár a helikopter aránylag reálisan mozog (igaz, a játékosok elenyésző kisebbsége az, aki ült már felderítő harci helikopterben, hogy ezt ellenőrizhesse), az irányítás a végletekig leegyszerűsített. A 150 oldalas kézikönyvekhez szokott szimulátor-rajongók heveny csuklások közepette vonhatják majd az analógiát a Comanche 4 és bármely first person shooter kezelése között, és igazuk van: ha a magassági kormányhoz hozzászokunk, quake-es ösztöneink simán elvezetik a járgányt.

Ha a realizmus az irányításban és a repülési modellben nem is, a fegyverzet és az ellenfelek terén annál jellemzőbb. A komancs a tőle a valóságban is elvárt 20 mm-es gépágyúval, Stinger hőkövető és Hellfire lézerirányítású rakétákkal vonul az ellenség ellen. Leendő áldozataink súlycsoportunk orosz bajnokai közül kerülnek ki: a Ka-50 és 52, valamint a Mi-24 lesz a leggyakoribb riválisunk a játék hat küldetéssorozata során. A fegyverek működése és a sérülési modell sem olyan elnagyolt, mint az irányítás, tehát a játéktermi lövöldözős gépek szintjére való süllyedés kizárt. Ez utóbbit viszont muszáj lesz másképp - a RAH-66 alapvetően felderítő helikopter, így törekednünk kell a minél inkább talaj-közeli, a radarok látómezeje alatti akciókra. Ilyenkor üt be igazán a grafika, hiszen ilyen megvalósítás mellett egy dzsungel lombkoronája, vagy egy kanyon sziklafalai fölött pár méterrel kergetőzni az ellenséggel nem akármilyen mulatság. És ha ezt mind meguntuk, ott a NovaWorld, ahol 31 másik önjelölt helikopterpilótával mérhetjük össze az erőnket. Drukkoljunk a kaliforniai srácoknak, hogy sikerüljön kicsit felfrissíteniük a harci szimulátorok világának vérkeringését! Ráfér...

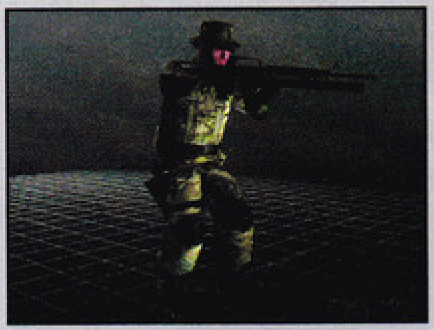
Hümér

GHOST RECON

StartBox

Fejlesztő: Red Storm Entertainment
Kiadó: UBI Soft
Megjelenés: 2001 december
Web: www.ghostrecon.net

Az, hogy a játékfejlesztők különös előszeretettel használják a szép és kevésbé szép irodalmat ötletforrásként, nem túl nagy újdonság. Tolkientől Stephen Kingig szinte minden jelentősebb rajongótáborral büszkélkedő író megkapta már a magáét játék-átiratok formájában, talán csak a Romana-regények képeznek kivételt a játékostársadalom kimondhatatlan szerencséjére. Némely esetben a t. művész hölgyek-urak nagy lelkesedésükben hajlandók személyesen is segíteni a játék elkészülésében: Douglas Adamstől Raymond E. Feisten keresztül Clive Barkerig hosszú a lista, és általában masszív kasszasikerek jelzik az ilyen együttműködéseket. Van azonban egy jóember, aki még ennél is tovább ment, és a bestseller-regényei által fialt dollárokból játékfejlesztő céget alapított: az urat Tom Clancynek hívják, és lassan jobban összefonódik a neve a Rainbow Sixszel és a Rogue Spearrel, mint leghíresebb regényeivel, a „Vadászat a Vörös Októberre-rel, a Férfias Játékokkal és a NetForce-szal...



Ha a Red Storm (a cég neve is az egyik Clancy-regényből, a Red Storm Risingből származik) eddig hozzányúlt valamihez, az vagy azonnal arannyá vált, vagy orbitális nagy bukás kerekedett belőle. Érdekes módon előbbi kategóriába csak a Rainbow Six és folytatásai kerültek, míg utóbbiba az összes többi (Politika, Ruthless.com, Shadow Watch, huhh, de rossz emlékek!). Nem túl meglepő hát, hogy az új Clancy-játék a Rainbow Six által alapított csapat-alapú first person taktikai-akció kommandós vonalat viszi tovább. Azonban nem újabb folytatásról van szó: a terroristaellenes akciókon edződött játékosok ezúttal katonai uniformist öltenek, és háborúba mennek. A sztori szerint 2008-ban járunk, amikor is az Oroszországban frissen hatalomra jutott militáns ultranacionalista kormány úgy gondolja, jó ötlet a nosztalgia jegyében a határokat újra kiterjeszteni a Balkán és a Baltikum irányában. A döglöttnek hitt nagy orosz medve látványos feltámadása csinos pánikot idéz elő ENSZ- és NATO-szerte, és máris kész a háborús helyzet, ahová kis elit-kommandós csapatunkat, a Ghost Recont is kivezénylik, hogy a frontvonalak mögött különféle eszement küldetésekkel zargassák az oroszokat. Csak az érdekesség kedvéért jegyzem meg, hogy a játék eredeti háttértörténete egy észak-dél-koreai konfliktusról szólt, de a Red Storm játékai annyira népszerűek Koreában, hogy nem merték bevállalni az ebből adódó esetleges balhékat...

Na és, ha háború, mi van akkor? – vetődik fel a kérdés. Hát akkor komoly változások vannak a játékmenetben. Például ez eddigi, többnyire zárt terekben, épületekben játszódó küldetések kitelepülnek a pusztába – az erősen felturbózott Rogue Spear engine fog izzadni, hogy a 15 darab 400*400 méteres, tereptárgyakkal-akadályokkal teleszórt pályát megjelenítse. A nyílt terep az alkalmazott taktikákra és fegyverekre erős hatással van, de ami még fontosabb, a háborús helyzetben lehetetlenné válik a bevetések előzetes, aprólékos megtervezése. A játékban ez úgy jelenik meg, hogy az elődök akció előtti hosszadalmas tervezési fázisa egy az egyben kimarad, helyét a SWAT 3-hoz hasonló real-time irányítási rendszer veszi át, annyi különbséggel, hogy egy bármikor lehozható stratégiai térképen is adhatunk a társainknak utasításokat. Kommandónk hat főből áll, ez háromszor kettőt jelent, mert a kommandósok szépen, párosával járnak. A megszokottól eltérően embereink RPG-

módra osztályozottak, és fejlődőképesek: ezt négyféle kaszt (normál „mezei" kommandós, mesterlövész, nehézfegyver-specialista és robbantási szakértő) és szintén négy tulajdonság (fegyver-szakértelem, lopakodás, kitartás és vezetői képesség) írja le. Utóbbi kettő kicsit félreérthető: a magas kitartási érték a sebesülések elviselését könnyíti, nem a fáradást lassítja, ahogy a neve sugallná (ezt egyébként a játék nem is szimulálja), a vezetői talentum pedig az egész csapatban mindenkinek emeli a tulajdonságait.

Mivel az eddigiekhez képest más terepen, más ellenséggel kell szembenéznünk, és ráadásul más időben is vagyunk, a fegyverarzenál bőséggel kínál újdonságokat, bár erről igazán sok konkrétumot még nem lehet tudni. Egy gyors lista az eddig leleplezett mordályokról, militaristák előnyben: M4 és M16A2 géppisztolyok, M21 mesterlövész puska, M136-AT4 tankelhárító és HK OICW gránátvetővel kombinált nehézfegyver biztos lesz, ahogy találkozhatunk M1 Abrams tankokkal, A-10 „varacskos disznó" harci repülővel, Bradly páncélozott csapatszállítóval és egy rakás fajta helikopterrel – ezeket azonban nem vezethetjük, ellentétben a stílus jelenlegi királyával, az Operation Flashpointtal. A felszerelési tárgyaink között még egy igen érdekes kütyüt kell megemlíteni, ez a Rogue Spear HBS-éhez hasonló, iránytűbe épített „veszélyérzékelő". A szerkentyű az ellenség hozzánk viszonyított irányát jelzi, ha az 300 méternél közelebb van. Ez éppen csak arra elég, hogy tudjuk, merrefelé kell nagyon figyelnünk, annyit azonban nem segít, hogy megtudjuk, hányan vadásznak ránk, és milyen messze is vannak. Ez talán az egyetlen elem a játékban, amelyik kilép a realitás medréből, a készítők egyébként mindenben szinte mániákusan ragaszkodnak a lehető legjobb élethűséghez. Szakértőként a kezdetektől segít nekik egy tengerészgyalogos kiképző őrmester, és néhány hete egy orosz ex-ejtőernyős tiszt is. Természetesen a katonák mozgását is róluk modellezték, méghozzá nem is akárhogyan: összesen több, mint 45 órányi (!) motion capture mozgást rögzítettek; ez 650 különféle mozgás-animációként jelenik meg a játékban. Csak a fejlövés általi halál animációjából nyolc különféle szerepel a repertoárban, el lehet képzelni, milyen változatos és élethű lesz a katonák mozgása. Ha már itt tartunk, természetesen van helyi sérülési modell a játékban, lábseb esetén a karakter sántítani kezd, kézsérüléssel gyengébben céloz a fegyverekkel, a fejlövés szomorú következményeiről meg már volt szó. Még egy kicsit e kivitelezés részletességét ecsetelendő: a katonák 800-1500 közötti poligonból épülnek fel, mindenkinek egyéni arca van (még a töltelék-ellenfeleknek is!), és mindenki 25 különféle textúraruhát ölthet attól függően, hogy milyen terepen is készül éppen bevetésre. A hang természetesen 3D-s, EAX szabvány szerinti, és – lévén sunnyogós-bujkálós játékról beszélünk – rengeteget segít a tájékozódásban és az ellenfél becserkészésében.

Lassan, de biztosan közeledik a lap alja, ideje áttérni a Ghost Recon elődeit igazán naggyá tevő multiplayer módra, amelyben ezúttal legfeljebb 36 baka csaphat össze. A régi játékmódok közül a legnagyobb sikerű team deathmatch és kooperatív mód marad csak meg, és ehhez jön egy új kétszemélyes móka, amelyben csak a stratégiai utasítások kiadása a dolgunk, a katonák AI-irányítottan lövöldöznek. A Quake- és az UT-rajongók átcsábítása érdekében opcionálisan bekapcsolható a respawn, vagyis a „több élet" lehetősége is multiban, ilyenkor tíz elhullás után vagyunk csak a Counter-Strike-ból megszokott csendes szemlélő szerepébe kényszerítve. Az internetes partik előreláthatólag külön dedikált szervert kapnak, minden valószínűség szerint a Microsoft Gaming Zone képében.

Tom Clancy - úgy tűnik - véglegesen lekötötte magát a taktikai shootereknél, hiszen a Ghost Recon egyszerre készül PC-re és Xboxra (csekély ötmilliós költségvetésből, ami nagyon súlyos dolgokat sejtet a háttérben), és emellett Black Thorn néven elkezdődött a Rogue Spear „hivatalos" folytatásának a fejlesztése is. Nekünk meg nincs más dolgunk, mint hogy a – legalább – karácsonyig tartó várakozás közepette vidáman énekeljük az Óz híres betétdalának aktuális verzióját: „Somewheeeeere ooover the Rainbooow (Six)..."

Troppauer Hümér

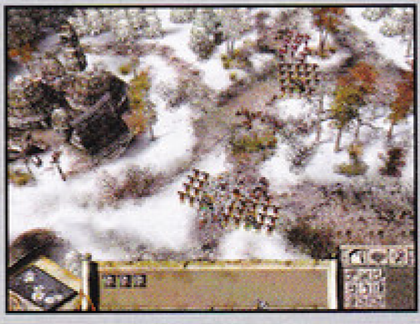
Közismert, hogy a Rainbow Six az azonos című Clancy-regénytől kölcsönözte a nevét, és a főszereplő hatfős nemzetközi („szivárványszínű") kommandóra utal. A folytatás, a Rogue Spear kód-kifejezés az amerikai hadseregben: olyan riadókészültséget jelent, amelyiknek nem-kormányzati (ergo diplomáciával nem megoldható) eredetű nukleáris fenyegetés van a hátterében. De mit jelent a Ghost Recon? Nos, a cím tisztelgés a Kansas Recon nevű, régi amerikai tengerészgyalogos csapatra, akik '71-ben, Vietnámban egy félresikerült fogolyszabadítási akció folytán „érdemelték ki" a Ghost nevet. A csapdába esett kommandósok 14 tagja hagyta ott a fogát a tűzharcban, és 185 vietkong kísérte őket a halálba. A játék remélhetőleg méltóbb emléket állít nekik, és az egész értelmetlen háborúskodásnak, mint a Rambo-filmek...

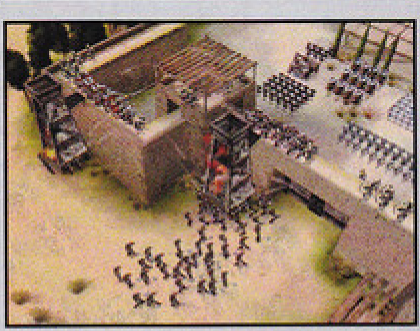
PRAETORIANS

StartBox

Fejlesztő: Pyro Studios
Kiadó: Eidos Interactive
Megjelenés: 2002 tavasz
Web: www.eidosinteractive.co.uk

Azt mondod: stratégia?
Azt mondom: Második Világháború.
Azt mondod: nem modern fegyverekkel!
Akkor azt mondom: Róma!
És ezt mondják a Pyro Studiosnál is.
Erre mondom én, hogy: VÉGRE!





Igen, végre egy stratégiai játék, amelyik a hadviselés magasiskoláját, a római légiót választotta témájául. Tény, hogy sztoikus letargia uralkodik el rajtam, valahányszor az amerikai szórakoztatóipar feldolgozza az európai történelem egy-egy darabkáját, ez alkalommal viszont nincs ok az aggodalomra: a Pyro Studiosos fiúk spanyolok! Ugye senki sem felejtette még el őket? Ők csinálták a Commandost, minden idők egyik legnagyobb kaszasikerét a PC-n.

... és most lássuk magát a játékot!

Róma fénykorában járunk. Három nagy hadjáratban vezethetjük majd csapatainkat: a Birodalom belső területein, Közép- és Nyugat-Európa, valamint Észak-Afrika ellen. Germánok, gallok, kelták és egyiptomiak lesznek az ellenségeink… és alkalomadtán a szövetségeseink is, ha a helyzet éppen azt kívánja. Mindhárom tájegység seregeinek megvannak a maguk különleges jellemzői: a rómaiak fegyelmezettek, a barbárok erősek és fürgék, az egyiptomiak rugalmasan alkalmazkodnak – amúgy kíváncsi lennék, hogy ez utóbbi voltaképp mit is takar. A beígért 8 személyes multiplayer módban a felsorolt specialitásokat a játékos cselekvő félként is megtapasztalhatja majd.

A koncepció divatos: a környezet teljesen 3D-s, a játék maximálisan a hadvezetésre fókuszál. Nem is kicsit olyan, mint amilyen a Shogun volt. Egységeink a korabeli fegyvernemek megfelelői: nehéz- és könnyűlovasság, vértes és könnyűgyalogság, íjászok, ostromgépek… stb. Mindnek vannak előnyei és hátrányai a többivel szemben. Gyakorlott hadvezérnek ezek persze már evidenciák: a pikások törjék meg a lovasrohamot, a lovassággal tapossd el a szétszóródott gyalogságot. Ezenfelül minden egység kapott egy vagy több különleges képességet is, amelyre csak ő képes: a vértes gyalogság teknősbéka alakzatba állhat, az íjászok tüzes nyilakkal boríthatják lángba az ostromgépeket és a háztetőket.

Nem maradt ki a játékból a hadi stratégia másik alapvető eleme: a terep sem. A fejlesztők e téren is ügyeltek a kor és a fegyvernemek sajátságaira. Az íjászok és ostromgépek messzebbre „hordanak", amikor magaslaton állnak… ahonnan amúgy a rohamok is keményebbek. Bizonyos egységek átgázolhatnak a békésebb vizeken, mások csak a hidakon kelhetnek át. A takarásban, az erdőben rejtőző egységek meglephetik az ellenséget, de ostromgépekkel például hiába is próbálnánk a fák sűrűjéből lődözni. És míg nyílt terepen a lovasság nagy úr, gyalogosokkal megszállt erdőbe inkább ne küldjük be őket!

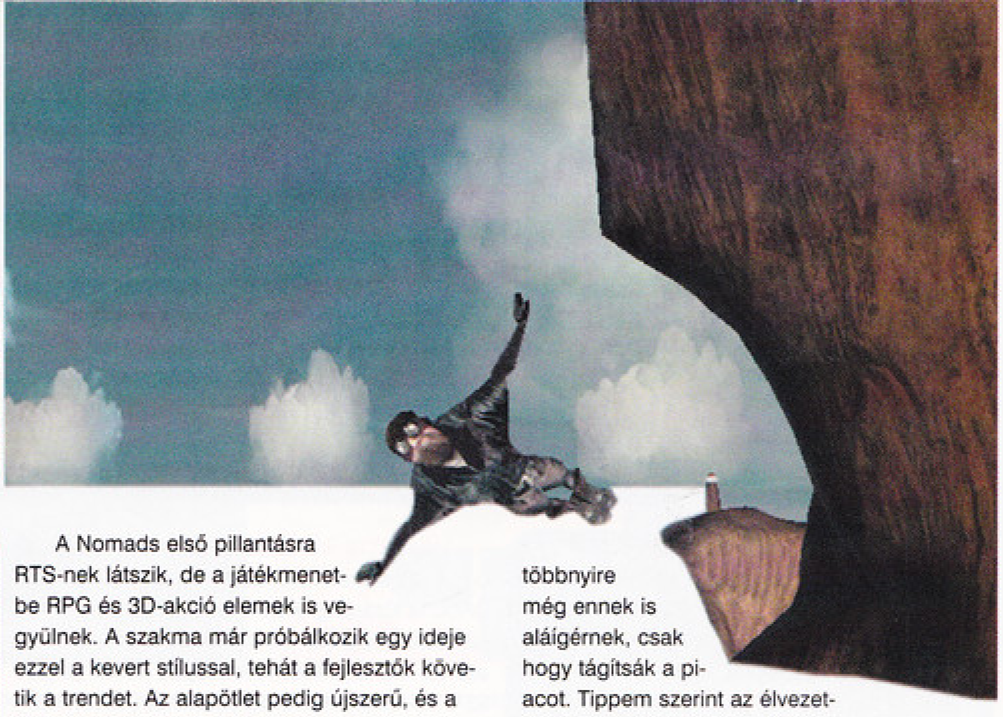
A játék legérdekesebbnek ígérkező részével az alkotók lépten-nyomon dicsekednek, ez pedig az ostrom. Van is okuk a büszkeségre! Igazi, szép ostromot még nemigen láthattunk a stratégiai játékokban. Ugye-ugye? És ez kérem nem véletlen! Olyan technikai és játéktervezési nehézségek merülnek itt fel, amelyekbe sokaknak beletört már a billentyűzetük. Hú, de nagyon szurkolok a Pyro Studiosnak, és imádni fogom őket, ha tényleg összehozzák!

Miután a csatákat kiveséztük, felvetődik a legkényesebb kérdés: hol maradnak a hagyományos RTS klisék? Nos, egyre többen ismerik fel, hogy ebben a játékstílusban a gazdasági mikromenedzsment már aránytalan túlsúlyhoz jutott a hadászati stratégiával szemben. A Praetoriansban a birodalomépítést és a bonyolult nyersanyag-kitermelést egy végletekig leegyszerűsített rendszer helyettesíti. Újfent a hadsereg került a középpontba: az elfoglalt falvakban katonákat toborozhatunk. Ennyi és pont. A csapatok élére parancsnokokat állíthatunk, csatáról-csatára mindenki gyűjti a tapasztalatot és keményebb legény lesz. Háát… az én ízlésemnek kicsit vékony, bár az irányvonallal egyetértek. Majd meglátjuk, mi lesz ebből.

Hogy a lesz, az mikor lesz? A kiadó 2002. tavaszára ígéri a megjelenést, ám a fejlesztők tétovábban fogalmaznak… ugye tudjuk, mit jelent ez. Akárhogyan is, amint a szép szavakból végül szép játék lesz, nálam eséllyel indul a 90 feletti pontszámért.

- Nyúl -

NOMADS



StartBox

Fejlesztő: Radon Labs
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002. nyár
Web: www.radonlabs.de

Előre bocsátom, nagyon innovatív játékról van szó. Nem tudom, mennyire fog ez az ismertetőből kiderülni, mert az egyaránt német illetőségű fejlesztő és kiadója szűkösen mérik az információt. Mindenesetre utóbbival sikerült beszélnem, a stuffot pedig személyesen is volt szerencsém látni az E3-on.

A Radon Labs új csapat a grundon, habár a játék designere, Bernd Beyreuther már a Microsoft Urban Assault nevű produkciójában is rúghatott gólt. Kíváncsi vagyok, az újoncokkal mire jut. Mint fociban a jó edző, ez úttal a kiadó jelenléte javít a felálláson. A CDV nagyon is ambiciózus, feltörekvő német kiadó, elsősorban a Sudden Strike-ról és a Cossacksról ismerhetjük, egyesek talán még a pikáns hangvételű Lulára is emlékeznek.

A Nomads első pillantásra RTS-nek látszik, de a játékmenetbe RPG és 3D-akció elemek is vegyülnek. A szakma már próbálkozik egy ideje ezzel a kevert stílussal, tehát a fejlesztők követik a trendet. Az alapötlet pedig újszerű, és a játék hangulata is ígéretes.

Apropó hangulat! Hatalmas szikladarabok lebegnek a fellegek között az elpusztult Föld helyén. Hátukon túlélők tengetik életüket, köztük a játékos által megszemélyesített mérnökmágus. Titkos hatalom letéteményese ő: mágikus ereklyék és nagy tudománya segítségével gyárakat, erőműveket és védelmi berendezéseket építhet. Innen kiindulva a helyzet addig fokozódik, míg az eget mindenféle szerkezetek, kétfedelű repülők és léghajók lepik el, majd megindul a harc a ritka erőforrásokért, a minden szívnek kedves varázstárgyakért és mindazért, amiért az RTS játékokban általában a vérünket ontjuk. Hmm... hát ezen a sztorin van még mit csiszolgatni, nem?

Mindenesetre az, hogy repülő sziklák hátán építkezzünk, és mindenféle agyafúrt szerkentyűkkel röpködjünk körülöttük, igenis jó ötlet. Ebből sokat lehet kihozni jó sztorival, gyors 3D motorral és egy csapat ihletett grafikussal. És valóban: a Vernés hangulatú látványvilág lebilincselőnek ígérkezik, az engine pedig – Nebula Device-nak keresztelték – már bevetésre kész. Képes megjeleníteni a különféle időjárási körülményeket, vagyis esélyünk van ázottan gubbasztani a sziklákon éppúgy, mint Ikaroszként Napba szállni. Látványos időjárási effektekre készülhetünk, melyek a stratégiát és az akciók kimenetelét is befolyásolják majd.

A Nomads többjátékos módban is játszható, helyi hálózatban vagy az Interneten keresztül. Sőt, singleplayerben felépített repülő sziklaerődjeinket át is tölthetjük a multiplayer játékokba, s kipróbálhatjuk azokat más játékosok légiflottája és erődjei ellen. Ez jó ötlet... de vajon nem tervezik kiadni a játék cheat-kódjait?!

A szép szavak szerint a TNT2-től a GeForce-ig, a PIII 450-től a csillagos eget ostromló vasakig a program mindenen fut majd. Kicsit szkeptikus vagyok a fejlesztők hardverjóslatai terén, és a kiadók többnyire még ennek is aláígérnek, csak hogy tágítsák a piacot. Tippem szerint az élvezethez azért elkél majd a PIII 500 és a GeForce kombináció.

Összességében: sokat várok ettől a játéktól – ezért is írtam róla. Az új csapat innovációval kecsegtet, a CDV profizmussal. Az egyszer biztos, hogy érdekes színfolt lesz az RTS játékok palettáján.

- Nyúl -

DARK AGE OF CAMELOT

StartBox

Fejlesztő: Mythic Entertainment
Kiadó: TBA
Megjelenés: 2001.
Web: www.mythicentertainment.com

Kölyökkoromban rajongtam a mitológiai témájú könyvekért. Csak úgy faltam a görögök, rómaiak, kelták és egyéb népek hitregéit, jóformán az összes bennük föllelhető hősről tudtam, kicsoda és milyen tetteket vitt véghez.

Képzelhetitek, hogy megörültem, mikor a Mythic Entertainment bejelentette az angol és skandináv mesék világában játszódó online szerepjátékát, a Dark Age of Camelotot.

Mint valamelyest a cím is utal rá, a játék az Arthur király halálát követő kaotikus korba repít minket, mikor a fagyos észak barbárjai és a nyugati tartományok kelta varázslói egyaránt mocorogni kezdtek, és kihasználva Albion meggyengülését, az angolok ellen vezették seregeiket.

E három birodalom képviselői közül választhatod ki a hőseidet. A norvégok elsősorban a harc terén jeleskednek, így ők a legrobosztusabb termetűek, kardjuk egyetlen suhintása képes kioltani ellenfeleik életét. A kelták élete szorosan összefonódott a mágiával, tündeszerű lakosaik jelentős hatalommal bírnak a természet erői felett. Az angolok a szervezettség és a lovagi eszmék képviselői, fő erejük az összetartásból, egymás segítéséből fakad.

JÁTÉKOS JÁTÉKOS ELLEN

Az EverQuesthez hasonlóan a DAoC is kizárólag interneten játszható, várhatóan tíz dollár körüli havidíj ellenében. Ám ezért a csekély kellemetlenségért bőven kárpótol a sok száz kalandozó jelenléte, kikkel felderítheted a világ titkait.

Rendkívül fontos már most leszögeznem, hogy míg az EverQuestben egyszerűen nem lehetett megtámadni a többi kalandozót, ezúttal egyenesen buzdítják rá az embereket. No, nem csak úgy hűbelebalázs módjára, mindenkit felszecskázva, inkább rabló hadjáratokat, hódító háborúkat szervezve. Ugyanis, míg a saját birodalmad lakói sérthetetlenek számodra, a közeledbe kerülő idegenekkel bármikor megmérkőzhetsz.

Hasonló próbálkozással találkozhattunk már más szerepjátékokban is, ám azokban a rendszer meglehetősen kidolgozatlan volt. Nem egyszer előfordult, hogy az óvatlan „újszülöttek" első tapasztalata a más játékosoknak köszönhető haláluk volt. Ezt elkerülendő a Mythic programozói elhelyeztek pár alacsonyabb szintű, védett zónát a világban, ahol „csak" a gépi ellenfelek jelentenek veszélyt életedre. Ezekben viszonylag biztonságosan lehet szintet lépni, míg eléggé meg nem erősödsz, hogy kiléphess a nagyvilágba.

Ekkor kezdődik az igazi móka: barátaiddal karöltve behatolhatsz más országok belsejébe, értékes kegytárgyakat rabolhatsz el tőlük, sőt, még az se kizárt, hogy uralmad alá vonhatod az általuk birtokolt területeket. Ez már önmagában véve se kevés, de ezekért a hadjáratokért – vagy épp a határok védelméért – birodalompontokat kaphatsz, melyeket aztán különféle képességek elsajátítására fordíthatsz. Így történhet meg például, hogy míg a komoly hírnévre szert tevő hősök lovagolni is megtanulhatnak, a kevésbé népirtó hajlamú egyedek egész életükben talpalhatnak.

Mivel a legértékesebb tárgyakat jól őrzött városokból lehet zsákmányolni, nem kevés szerepe van a csapatmunkának és szervezkedésnek. Éppen ezért, hogy ne legyen túl egyszerű kikémlelni az ellenséges megmozdulásokat, a szerverenkénti hét karakterednek egyazon országból kell kikerülniük. Ez könnyen érthető, hisz nem lenne túl szerencsés, ha az emberek belépkednének mondjuk a kelták oldalán, és látván, hogy azok védelme gyengülőben van, gyorsan összehoznának egy kisebb támadó sereget az angolokén.

Hasonló okokból volt szükség arra a némileg drasztikusabb megoldásra is, hogy ne lehessen beszélgetni az ellenséges birodalmak képviselőivel. Míg saját nemzetünk tagjaihoz akár földrészek távolságából is szólhatunk, ők még akkor se hallanak meg minket, ha a fülükbe ordibálunk. Hm.

A KASZTOK

Még oldalakat tudnék írni a játékosok közti harcról, de számos egyéb, legalább olyan fontos mondanivalóm is van, mint például a választható foglalkozások.

A játék kezdetén négy alapkaszt közül választhatunk, úgymint harcos, varázsló, gyógyító

és tolvaj. Ezek tulajdonságai birodalmanként eltérőek, de lényegbeli különbségek csak az ötödik szint elérése után jelentkeznek. Ekkor lehet ugyanis csatlakozni a számos fellelhető céh egyikéhez, s kiválasztani a további fejlődés útvonalát.

Kasztonként számos választási lehetőség áll rendelkezésünkre, így a varázslók csatlakozhatnak a négy természeti elem bármelyikét oktató iskolákhoz, de dönthetnek kevésbé hivatalos módszerek mellett is, lehetnek például renegátok. Adott társaságok többféle kasztot is magukba foglalhatnak, így például az Árny céhhez csatlakozó harcosból zsoldos válhat, míg a szintén ide belépő tolvaj kémmé képezheti magát.

A csatlakozásnak számos előnye van: egyrészt bizonyos eszközöket olcsóbban lehet beszerezni, de ennél is fontosabb, hogy a vezetőktől különleges feladatokat kaphatunk, s az oktatóktól egyedi képességeket tanulhatunk.

Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy szóljak az oly gyakran mellőzött harcos osztályokról. Mivel ezek elsősorban közelharcra specializálódnak, feladatuk a legtöbb játékban a puszta hentelés. A varázstudók beküldik őket az első sorba, ahol aztán nem kell mást tenniük, csak rátenyerelni a támadó gombra, és várni, hogy a csata eldőljön valamelyik fél javára.

A Camelotban ez is megváltozik: a harcosok különleges támadásfajtákat sajátíthatnak el mestereiktől, melyek hatékonysága az adott helyzetek függvényében változik. Például, másfajta harcmód használható a barlangok szűk járataiban, s más a tágas mezőkön. De ez nem minden, lehetőség lesz lánctámadások végrehajtására is, melyek lényege, hogy a sikeresen bevitt alapszintű ütéshez hozzákapcsolhatunk pár trükkösebb figurát, így komolyabb sebzést okozhatunk vagy egyéb extra hatást érhetünk el.

A KÜLDETÉSEK

A küldetések minden szerepjáték jelentős részét képezik. Tapasztalataim alapján az online játékokban ezek meglehetősen kesze-kuszák, nagyon nehéz nyomon követni őket, így a legtöbben nem is veszik a fáradságot, hogy maguk derítsék ki a teendőket, egyszerűen elolvassák valamelyik rajongói honlapon a megoldást, és végigrohannak rajta. No, ez az, amit a Camelotban szinte teljesen el lehet felejteni, mivel a kapható feladatok, sőt, azok egyes lépései is véletlenszerűen változnak.

Vagyis, amit az egyik karakter megtehet, azt nem feltétlenül hajthatja végre a másik, de ha mégis, akkor is más helyekre kell eljutnia, más lényeket kell felkutatnia. Ily módon a készítők egyrészt kivitelezhetetlenné tették a fent említett favágó módszert, de ami még fontosabb, megkerülték a fontosabb lények megközelíthetetlenségének gondját is.

Ugyanis máshol az emberek szinte folyamatosan gyilkolták a nagy jutalmat adó ellenfeleket, s annak az esélye elenyésző volt, hogy az „új fiú" bekerüljön az ilyen csapatokba. Ergo, a jobb helyek az erős céheknek voltak fenntartva, a magányos farkasoknak megmaradtak a közepes holmik.

Mondjuk, ennek a véletlenszerűségnek megvan még az a hátulütője, hogy ha hosszabb időre hanyagoljuk a küldetéseinket, esetleg elfelejthetjük, mi is lenne a következő lépés. Ezt elkerülendő, minden megoldott feladat, s a megoldatlanok utolsó ismert lépése bekerül a küldetésnaplóba, ahol aztán könnyen felfrissíthetjük emlékeinket.

VÉGEZETÜL

Nos, ezek lennének a legfontosabb újítások. Bár még rengeteget tudnék írni a Camelot sajátosságairól – mint például a zónázást szükségtelenné tevő újfajta területfelosztásról –, sajnos a kevés oldalszám miatt meg kell elégednetek ennyivel.

Azért, hogy sejtessem, menynyire vonz engem ez a játék, megemlíteném, hogy már nagyon hosszú ideje várom a megjelenését. Kezdetben kicsit idegenkedtem ugyan a gondolattól, hogy más játékosokkal is meg kell küzdeni benne, de idővel beláttam, hogy valójában ez jelenti a legnagyobb kihívást, mellyel a legerősebb gépi szörny sem versenyezhet.

Ami pedig a program egyéb vonatkozásait illeti, arra csak egyet mondhatok: találkozzunk ősszel Albionban!

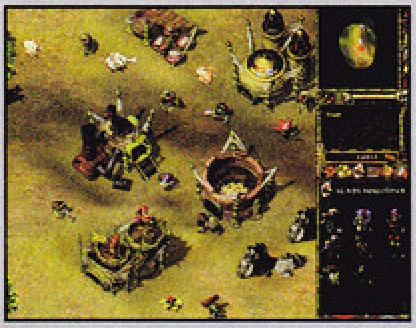
Bird
bird@vogel.hu

THE NATIONS

StartBox

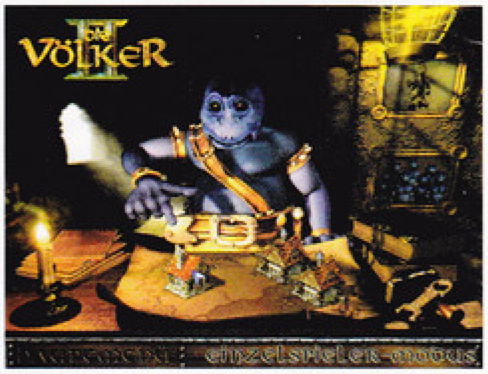
Fejlesztő: JoWooD
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2001. június
Web: www.thenations-game.com

Az osztrák JoWooD fejlesztőcsapat tavaly kiadott Settlers-klónját a világ három különböző néven ismerhette meg. A játék Amerikában Amazons & Aliens címmel került az üzletekbe, germán nyelvterületen a Die Völker névvel próbálták elsózni a teljesen németesített változatot, Londontól Kamcsatkáig pedig Alien Nationsként futott a piacon. Az utóbbi bő egy évben elkészült folytatás már „csak" két címet kapott, és ha minden igaz, lapunk megjelenésekor a The Nations, illetve a Die Völker 2 már a boltokban figyel.

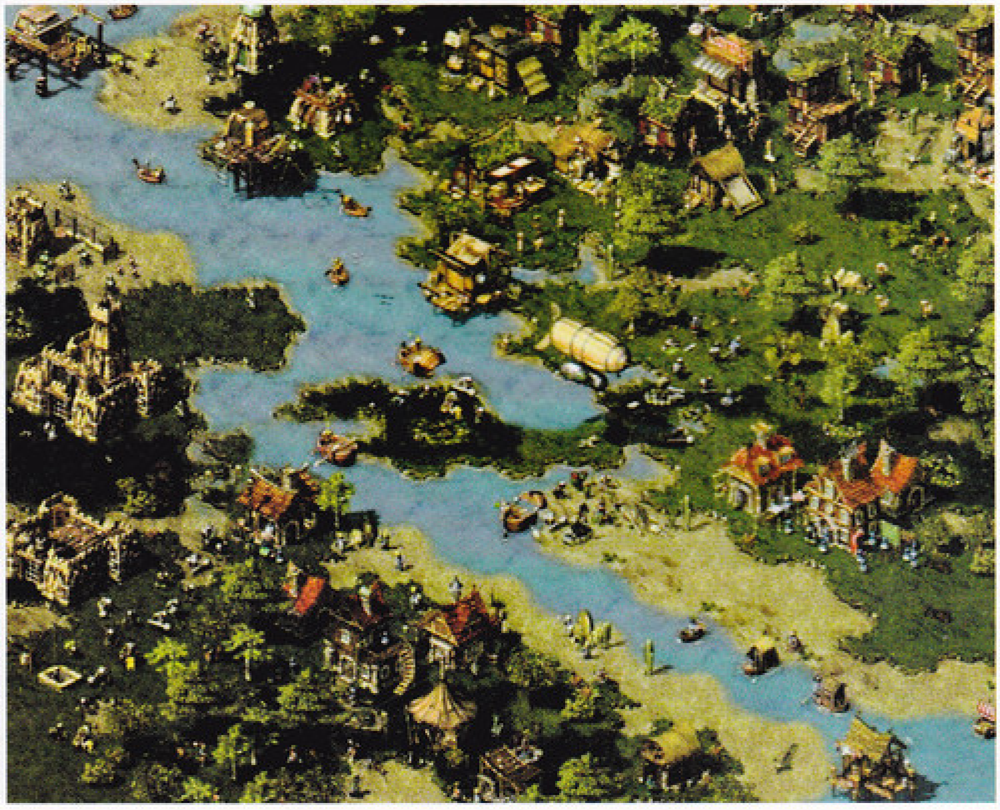


Mivel az Alien Nations játékmenetét rengeteg tervezési baklövés tette hidegre, nem kapott túl jó kritikákat és hamar a süllyesztőbe került. A második részben állítólag az előd minden hibáját orvosolták, úgyhogy érdemes még egy esélyt adni a sorozatnak. Ezúttal is a már megismert három népcsoport valamelyikét kell irányítanunk: a tömzsi, leginkább az evolúcióban előrehaladott vízilovakra emlékeztető, haspók pimmonokat, a kényeskedő, édesszájú amazonokat, vagy a shajkik erőszakos, alkoholista(!) rovarnépét. Ha hinni lehet a híreszteléseknek, az Alien Nationsszel szemben a The Nationsben e három „náció" már nemcsak grafika tekintetében fog különbözni, hanem a stratégia szempontjából meghatározó tulajdonságok is eltérőek lesznek, valamint a fejlesztés-kutatás fastruktúrája (vagy ha így jobban tetszik, a tech tree) is három különböző módon épül majd fel. A szokásos, „új ötletek, fejlettebb technológia" reklámszövegben külön kiemelik a kereskedelem, a diplomácia és úgy általában az egész AI finomítását (gonoszul megjegyezném, hogy volt min finomítani), a napszakok váltakozását, a különböző (békés és erőszakos) stratégiák támogatását, a lakóépületek automatikus építését, valamint a nyolcszemélyes multiplayer üzemmódot (az AN-ben még csak három játékos mérhette össze az erejét).

A hangulati elemek is bővülni fognak, példának okáért az egyes népek már külön törzsekbe szerveződve várják, hogy a játékos észt osszon nekik, ezért mielőtt a többi néppel konfrontálódnánk, ajánlatos lesz az összes törzset az irányításunk alá vonni (ehhez a választott nép boldogságát jó sokáig kell majd magasan tartani). Hasonlóan forradalmi



(bár nem éppen új) ötlet, hogy a folytatásban már minden egység más-más tulajdonságokat, és így külön egyéniséget kap, szóval már nem egy átlagpimmonnal kell legyalulnunk az átlagamazont, hanem Grok, a Rettenetes fogja harci



buzogányával elmázolni Fürge Nelly sminkjét. További emberközeli látványelem a családok bevezetése a játékba, azaz most már férfiak, nők, gyerekek, tinédzserek és öregek mászkálnak a játéktérben (az amazonoknál is találunk férfiakat, szóval a harcos nőstények szaporodása már nem olyan misztikus, mint az előző részben). Az alattvalók esznek, alszanak, születnek, felnőnek, megházasodnak, „fajfenntartanak", tanulnak, lustálkodnak, unatkoznak, bűnszövetkezetekbe szerveződnek: a mindennapi élet ábrázolása tehát jóval részletesebb lesz – sőt, polgáraink most már önálló lények lesznek, ugyanis a The Nationsben nem is irányíthatjuk közvetlenül az egységeket. Mindezt megfejeli a kivitelezés, amely már az AN-ben is gyönyörű volt, de az előzetes képek egyenesen vizuális orgazmust ígérnek…

Az Aliens Nationsnek alapjaiban kellene megváltoznia ahhoz, hogy a folytatás jó legyen, ám a jelek szerint ezt a készítők is felismerték, úgyhogy bizakodva várhatjuk a premiert (ami nem utolsósorban azért is lesz örömteli esemény, mert a forgalmazó teljes magyarítást ígért).

Stöki

Dial-up szolgáltatásaink

enternet
INTERNET MINDENHOL

Induló csomag - 1000 Ft
- Havi 10 óra Internet-hozzáférés
- 1 db e-mailcím
- 25 MB e-mail tárhely
- 20 MB web-tárhely

Korlátlan csomag - 3000 Ft
- Korlátlan Internet-hozzáférés
- 1 db e-mailcím
- 25 MB e-mail tárhely
- 20 MB web-tárhely

Telefondíj mentes Internet

ADSL - Próba lehetőség!
(1 hónapig havidíj mentesen*)

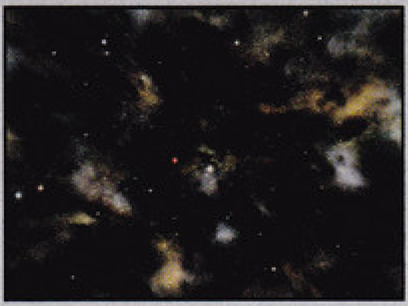
Családi ADSL csomag - 9990 Ft
- 384 kb/s letöltési és 64 kb/s feltöltési sebesség
- forgalmidíj mentes kapcsolat
- 75 MB e-mail tárhely
- 3 db e-mailcím
- 20 MB web-tárhely
- tartalék modemes kapcsolat

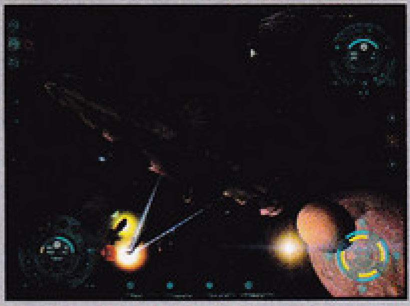
1134 Bp.
Csángó u. 8.
(1) 412-2001
(1) 412-2099
info@enternet.hu
www.enternet.hu

* létesítési díj ellenében
Áraink ÁFA nélkül értendők.

IG III, TI KÉRDEZTÉTEK!

Az előző számunkban villáminterjút olvashattatok az E3-on bejelentett Imperium Galactica III-ról. Ekkor megadtuk a lehetőséget nektek, hogy tegyétek fel ti is kérdéseiteket. Nagyon örültünk a leveleknek, és fel is kerestük a fejlesztőket, akik szívesen válaszoltak ismét. Vágjunk a közepébe!





Teljesen 3D-s lesz-e a játék, vagy csak a csaták lesznek 3D-ben?

Minden teljesen 3D-s lesz, az egész univerzumot – illetve annak általad felfedezett részét – szabadon bebarangolhatod, rázoomolhatsz bármelyik bolygóra, holdra, űrállomásra, sőt, ha van valamelyik bolygón felszíni kolóniád, akkor arra is.

Hány fajjal lehet játszani a játékban?

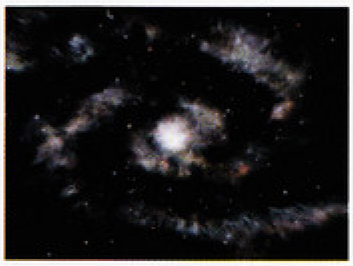
Az egyszemélyes játék történetét csak az emberi fajt vezetve játszhatod végig. A sztori az emberekről, az ő nagy kalandjukról szól, arról, hogy hogyan ismerik meg a számukra idegen, veszélyes világűrt, és hogyan változtatják meg az Univerzum sorsát – ez a többi faj szemszögéből eléggé passzív játékmenetet eredményezne. Nem akartunk olyan játékot, amelyikben mindenki, minden faj lehet főszereplő, ez erőltetett, izzadtságszagú történetet eredményezett volna. Természetesen a multiplayer kiegészítésben lehet majd a galaxis többi népét is vezetni, azaz hat játszható fajt.

Azt írtátok, nem mi építjük a kutató laborokat, akkor hogyan tudok fejleszteni? Mert szerintem az IG2-ben pont az volt a jó, hogy a fejlesztést neked kellett megoldani, és emiatt különböző taktikákkal lehetett játszani.

Hoppá, első számú félreértés! Az igaz, hogy nem neked kell építeni a kolóniádon egyesével az összes épületet, azok épülnek maguktól, igény szerint. Neked azt kell meghatároznod, hogy a kolóniád milyen típusú legyen (kutatólabor, ipartelep, hajógyár stb.), a kisebb építkezéseket a kolóniád lakói elvégzik helyetted. Te az emberi faj legfőbb vezetője vagy, aki csak fontos stratégiai döntéseket hoz, nem foglalkozik olyan apró-cseprő dolgokkal, hogy kellene még egy legénységi szállás az X. bázisra. Ha kell, hát felépítik az ottaniak maguktól, nem zavarnak vele minket. A kutatás és fejlesztés megmarad a játékban, sőt, igen nagy szerepet kap! Először a tudományos elméleteket, teóriákat kell a tudósaidnak kikutatniuk, majd a mérnökök veszik át a stafétát, és a teóriák alapján különféle technológiákat, konkrét találmányokat (új fegyverek, pajzsok, felszerelések stb.) fejlesztenek ki. Az így felszerelt hajóink a csaták és egyéb küldetések során új információkat vagy tárgyakat gyűjtenek be, amelyek alapján a tudósok aztán új teóriákat állíthatnak fel, és a körforgás kezdődik elölről...

Mennyire lesz szimulátor-szerű az irányítás?

Amennyire szeretnéd. A csatákban a hajóid irányításába nagyon aprólékosan belemélyedhetsz, te irányíthatod a hajó alrendszereinek energia-ellátását, konfigurálhatod a pajzsokat, a fegyvereket, a hajtóműveket, irányíthatod a javítási munkákat... de ha nincs kedved hozzá, opcionálisan kikapcsolhatod ezeket a funk-



ciókat. Sőt, kifejlesztethetsz a tudósaiddal olyan számítógép-rendszereket, amelyek önállóan vezérelnek egyes folyamatokat.

A túl szigorú határidő miatt nem kapkodják el a játékot?

Az a határidő nem annyira szigorú, mint amennyire annak tűnik... Amikor az E3-on a játék bemutatkozott, a háttérben már régóta zajlott a fejlesztés a legnagyobb titokban. Nyugi, biztosan nem fogjuk teszteletlenül, félkészen kiadni a kezünkből!

Mikor jelenik meg a játék, és mi lesz a gépigénye?

A leggyakrabban felmerülő kérdés... A megjelenés előreláthatólag jövő év első negyedévében esedékes, éppen az előző kérdésben vázoltak miatt nem akarjuk karácsony előttre beszorítani a premiert. A hardverigény nehéz kérdés, és jelen pillanatban, minden optimalizálás előtt nem is lehet pontosan meghatározni. 300 MHz-es processzor, 64 Mbyte RAM, és TNT2-es videokártya tűnik most annak a határnak, amelyik alatt már nem nagyon érdemes foglalkozni a játékkal. Amivel mi szívesen ülnénk a játék elé – tehát az optimum konfiguráció -, az 500 MHz körüli proci, 128 Mbyte RAM és GeForce 2-es kártya.

A cikk alapján úgy tűnt, hogy a játék AI-ja jól meg van csinálva, tehát többször is végig lehet játszani a programot, de valójában mennyire igaz ez, mert ezt eléggé elpoénkodtátok a cikkben, ami nem baj, csak szerintem ez alapvető egy játéknál, hogy jó AI-val rendelkezzen.

A játék többszöri végigjátszásának lehetősége nemcsak az AI-n múlik, sőt, elsősorban nem azon. Ezt inkább úgy próbáljuk elérni, hogy hatalmas szabad játékteret adunk a játékos kezébe, rengeteg felfedezhető rendszert, kifejleszthető találmányt és mellékágat a történetben. Annyit, hogy egyetlen végigjátszás alatt aligha lehet mindet felderíteni, végigjárni. Ha hozol valamilyen döntést, pl. elfoglalsz és kolonizálsz egy naprendszert, akkor ott idegenekkel találkozol, csatákat vívsz meg, információkat szerzel, mindez egy adott irányba mozdítja a fejlődésedet, a további terjeszkedésedet és a diplomáciai viszonyaidat. Ha újra kezded a játékot, másmilyen döntést hozol, és esetleg csak száz év múlva jutsz el ugyanabba a rendszerbe, ott egész más dolgokat találsz, a sztori más fordulatokat vesz, más irányba folytatod a kutatásokat stb. Az AI, amely a csatákban az ellenséges flottákat irányítja, egészen más tészta. Lehet, hogy viccnek tűnt, hogy butítani kell, de nem az. Mivel mindenre tökéletesen reagált, azonos erejű flottával közel lehetetlen volt megverni, vagy csapdába csalni. Azóta módosítottunk rajta, és most már sokkal „emberibben" játszik. Élvezetesebb ellene küzdeni, és meg is lehet verni.

Lesznek-e szárazföldi egységek?

Nem, ahogyan felszíni csaták sem lesznek. Az IG3-ban nem népesítünk be, és főleg nem pusztítunk el bolygókat; az űrben, űrállomásokon próbálunk túlélni és elérni olyan szintet a fejlődésben, hogy visszaszerezhessük a jó öreg Földet. A csatákat az űrben vívjuk meg, az elfoglalt rendszereket az űrből felügyeljük. A felszíni ütközet nagyon kilógna az űrharcra, űrnézetre összpontosító játékból, megtörné a játékmenetet.

Egyébként sem lenne túl logikus a felszínen tankcsatákat vívni olyan technikai fejlettség mellett, amelynek segítségével a bolygófelszín orbitális pályáról, űrhajókról vagy űrállomásokról támadható...

Mi lesz a kémkedéssel és a kereskedelemmel?

Mivel a játék a stratégiától a taktikai irányba tolódott el, a kémkedésnek és a kereskedelemnek kisebb jelentősége lesz, leginkább színesítő sztorielemként fognak felbukkanni (valaki felajánl egy csere-üzletet, vagy kémet fognak valamelyik bázisunkon, és ez újabb küldetéseket és sztorivonalakat generál), semmiképpen sem állandóan jelenlevő „kötelezően használandó" lehetőségként.

Kell-e, vagy támogatja-e a játék a GeForce kártyákat?

Természetesen támogatjuk és kihasználjuk a GeForce 3 lehetőségeit, de csúcskategóriás kártya

nem feltétlenül szükséges a futtatáshoz.

Hány CD-s lesz a játék?

Ezt egyelőre nem tudjuk, még rengeteg minden befolyásolhatja, elsősorban a hangok, valamint az animációk mennyisége és helyfoglalása, amit pontosan ma még csak becsülni lehet. Mindenesetre a kiadó nem köti meg a kezünket ebben a kérdésben, annyi CD-s lesz a játék, amennyire ráfér, nem fogunk csak azért kihagyni bármit is, mert spórolunk a hellyel.

Köszönjük az interjút az olvasók nevében is, és kitartást a hajrához!

OPERATION FLASHPOINT

StartBox

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: Bohemia Interactive
Web: www.flashpoint1985.com

Enyhe félelem remegtette meg gyomromat, amikor is ráébredtem, hogy nekem kell írnom az év legígéretesebb taktikai akciójátékáról. Talán még nem is létezett hasonló program, mint eme cseh mestermű, az Operation Flashpoint – a tény az, hogy hasonló szoftver soha nem előzött meg ekkora várakozást. A több mint 3 millió alkalommal letöltött demó már eleve sokatmondó adatnak bizonyult, ráadásul a rengeteg külföldi és hazai bemutató már ezreknek keltette fel érdeklődését. Egyszóval hatalmas tömegek voltak kíváncsiak a játékra, s ezzel együtt úgy érzem – illetve remélem -, a mi véleményünket is szívesen meghallgatnák közületek páran. Ezért lehetett az a kevéske félsz bennem, amely a cikk megírásának végére eltűnt, hiszen az elvárások lassan már az eget verdesték. Nos, akkor következzen ez a gigantikus elemzés mindazok számára, akik már feltehetően megismerkedtek az új mérceadóval, s amelyben megpróbáltunk a lehető legrészletesebb képet festeni Európa büszkeségéről.

FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

Biztosra veszem, hogy valamilyen formában már mindannyian megismerkedtetek az oldal főcímében megnevezett játékkal. Így vagy úgy, de feltehetően láthattatok már képeket róla, esetleg szerencsésebb esetben játszottatok a demó verzióval, amely 85%-os készültségi állapotában tárta elétek az Operation Flashpointot (mostantól legyen inkább OPF). Rengeteg minden módosult – persze, előnyére -, amióta az első és egyben utolsó működő változatot megcsodálhattuk, de ettől függetlenül a lényeg semmit se változott – szerencsére.

A történet a viharos, s legtöbbünk számára békésnek tűnő hidegháborús időkre tehető, pontosabban 1985-re. Akkoriban a Szovjetunió főtitkára Mihail Gorbacsov volt, a másik nagyhatalom élén pedig Ronald Reagan elnök úr igazgatta országának bel- és külügyeit. Minden a legnagyobb rendben zajlik (úgy értem, viszonylagos béke honol), miközben – a történet innen válik fikcióvá - egy Guba nevű, kicsit túlságosan is nacionalista, megrögzött szovjet parancsnok piszkos kis hódításokba kezd országa északi területein, és megveti lábát egy három darabból álló szigetcsoporton: Kolgujeven (ez valójában még Szovjet terület), Maldenen és Everonon. E három térség lesz a jövőbeli eseményeink színhelye, ezeken a helyeken kell nekünk valamelyik NATO katona bőrébe bújva csökkenteni a szovjet jelenlét nagyságát.

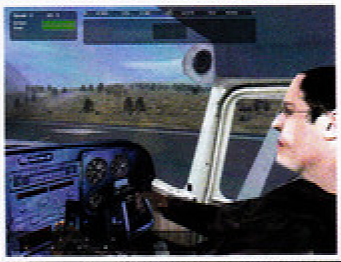
A játék főmenüjébe érkezve - amely már eleve fantasztikusan mutat, hiszen a hátterében látványos bemutatót láthatunk egy-egy játékbeli eseményből – érdemes azonnal a bal felső sarok felé kacsingatni, és precízen beállítani a karakterünk tulajdonságait (arc, hang, irányítás). Ezután akár már jöhet is a kampány! Sajnos ez utóbbi játékmódba csak amerikai oldalról vághatunk bele, de ne csüggedjünk, hiszen ez így is legalább 35 küldetést jelent. Ráadásként akad még pár (13 db) Single Player misszió, amelyek közül a másodikkal (Ambush) már megismerkedhettetek a demó jóvoltából, no és persze ott a szerkesztő is.

Elsőre végig kell küzdenünk magunkat az alapvető irányítás és a kezelés rejtelmeibe bevezető gyakorló küldetéseken. Mivel a játék alapját tekintve FPS, ezért a már jól bevált és sokak által használt WASD billentyűzet-kombinációval, illetve egérrel bárki képes lesz teljesíteni az itt lévő feladatokat. Innentől kezdve hamar bepillantást nyerünk a játék ama nagyszerű képességébe is, hogy ugyanezekkel az irányítási lehetőségekkel szinte bármikor (a szinte azt jelenti, hogy közlegényként nem nagyon pattogatunk) használatba vehetjük a környéken álldogáló járműveket, legyen az akár traktor, vagy A-10-es tankgyilkostól kezdve egészen a T-80-as szovjet harckocsiig bármi - összesen majdhogynem 30 mozgó csoda.

Ez a fergeteges lehetőség mind ez ideig ismeretlen volt minden taktikai lövöldözős programot kedvelő játékos számára, ráadásul e tény hatalmasra tárja előttünk a játék kínálta lehetőségeket. Ugyanis a járművek segítségével bármikor bejárhatjuk akár az egész szigetet, s olyan interaktivitásban lehet részünk, amilyenről mostanáig csak álmodhattunk. Felvállalhatjuk a pilóta vagy a sofőr szerepét, de akár egyszerűen bevágódhatunk a csomagtérbe is, s ráhagyhatjuk a számítógépre a fárasztó utaztatás feladatát.

M. I.

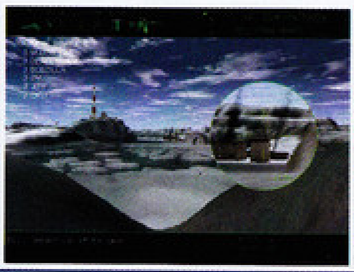
Ha pedig már az „Alkérdésnél" járok, hadd járjam körül kicsit alaposabban ezt a témát. Millió játékot láthattunk már, amelynek sikere azon úszott el, hogy gépi ellenfeleink, vagy társaink nevetségen ostobán viselkedtek benne. Szerencsére ezúttal nem következhet be hasonló eset, hiszen a készítők nem csupán az életszerűségre törekedtek, hanem a játékukon belüli fejlett mesterséges intelligencia kialakítására is. Amint kézhez kapjuk az első sza-



kaszunkat, azonnal érzékelhetjük is ezt. Érdemes megfigyelni, hogy embereink hogyan viselkednek a háborús események során: gyakran akadnak felelőtlenül előre rontók, vagy esetleg csendben lapító egyének. Esetleg amikor járművek irányítását bízzuk rájuk, akkor a harci helyzet beállításától függően vezetnek, vagy repülnek – lopakodáskor például lekapcsolt fényszórókkal az út szélén lavíroznak gépjárműveikkel. Két távolság között mindig a legrövidebb és legbiztonságosabb utat választják, amely általában föld-, vagy aszfaltutakon vezet el minket a célhoz.

TAKTIKAI SHOOTEREK - TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS: A DELTA FORCE SOROZAT

A DF volt az első olyan klasszikus program, amelyre ráilleszthetjük a manapság oly népszerűnek számító „taktikai lövöldözős játék" jelzőjét. Persze akkoriban még nem igazán létezett hasonló „csoda", így aztán sokan furcsa tekinteteket vetettek rá, hiszen ki hallott már olyat, hogy nincs életerő- és páncélállapot-kijelző. A játék, amely – azt hiszem, nyugodtan mondhatjuk – úttörő munkájának köszönhetően megnyitotta az utat az egyéb hasonló szoftverek számára, a Novalogic cég Comanche című helikopterszimulátor felspécizett grafikus motorját hordta szíve helyén. Ennek az ún. Voxeles technológiának a segítségével képes volt nyílt terepen virtuális csatateret biztosítani a militarista szellemű játékosok számára, ami mind a mai napig egyedülállóvá tette kategóriáján belül. Azóta két folytatás is elkészült, ezek a Delta Force 2 és a Delta Force Land Warrior neveken kerültek a boltok polcaira. Habár a második részt illetően sokaknak megingott a játéba vetett bizalma – mi például nem is írtunk róla -, a Land Warrior mégis többek számára visszaadta a Delta Force sorozatba vetett hitet.



Persze mint mindenbe, a játéknak ebbe a részébe is bele lehet kötni, és ismételten akadnak páran, akik az ellentáborból csak saját, megrögzött véleményüket szajkózzák, s nem vetik magukat bele mélyebben a küldetések közé. Pedig nem ártana. Ugyanis én semmi olyan eseménnyel nem találkoztam, amikor is idegeskednem kellett volna a rossz M. I. miatt. Ez persze lehet véletlen is, ezért nemsokára nekiülök másodszorra is végiglőni a mindig másképpen alakuló küldetéssorozatot, talán majd akkor akad valami apróság.

GRAFIKA, TE CSODÁS?

Nehéz dolgom van, amikor is véleményt szeretnék formálni a játék szemünket érintő érzékkeltő hatásairól. Azok, akik általában csak pár rövid pillantást vetnek rá, azonnal kegyetlenül elítélik, és hiába a magyarázat, a további bizonygatás tőlünk – hogy ez bizony szép -, nem leszünk képesek meggyőzni őket semmilyen gyönyörű képsorozattal sem. Pedig az igazság az, hogy kifejezetten szép játékról írok most.

A fent említett, legtöbbször laikusok által elkövetett szájhúzásokat az okozza, hogy – nekem legalább is úgy tűnt – a tervezők túl sok mindent szerettek volna belezsúfolni legkedvesebb szoftverünkbe. Először is adott három, egyenként több mint 100 négyzetkilométernyi terület, amelyeknek minden szögből jól kell mutatniuk. Nem árt, ha a program gyalogosan, valamilyen gépjárműben ülve, esetleg páncélos kocsiból kitekintve is szemet gyönyörködtető tájat rajzol elénk – legalább is elvárhatjuk. De ne feledkezzünk meg arról sem, hogy az események nem csupán a földön zajlanak, sőt, a legizgalmasabb kalandjaink általában helikopterekben történnek velünk. És bizony, ha ilyenkor kitekintünk az ablakokon, ugyanaz a tájkép vetül elénk, ahol esetleg az imént lent harcoltunk. Egy szó, mint száz, a grafikai motort úgy alakították ki, hogy minden lehetséges helyzetben a legtöbbet nyújtsa számunkra. Ez persze olyan kompromisszumokkal járt, mint az orrunk előtt kirajzolódó erdő, vagy a néhol egyszerűnek tűnő növényzet és persze a közelről megfigyelhető kisméretű textúrázottság, de személy szerint rám ez az egész jó hatást gyakorolt.

Mert – visszatérve az előző gondolataimhoz – minden kérkedőnek szívesen mutatom meg a harckocsik és a repülő eszközök kidolgozott modelljeit, a falvak tökéletesen kialakított rendszerét, vagy egyszerűen csak az egész hóbelevancot mozgás közben. Ugyanis mindeme tények együttese igazán dicséretet érdemlő

összképet fest, mintsem olyasmit, amit kérkedve kellene fogadnunk. Igyekeztem az újság hasábjain olyan pillanatképeknek helyet szorítani, amelyeket játék közben sikerült „lefotóznom". Nézzétek meg, s döntsétek el Ti, hogy kinek adtok igazat.

Persze nem állítom, hogy nem lehetett volna akár mérföldekkel szebbet készíteni, de mindenesetre, amit most kaptunk, az is bőven megteszi. Esetleg az OPF számára tökéletes példa lehetne a Project IGI című, hasonló kategóriájú szoftver, de emlékezzetek csak vissza, hogy az IGI milyen áron is volt szép – az egyik legsiralmasabb mesterséges intelligenciát felvonultató programok méltó tulajdonosa. Talán ezen a tényálláson érdemes lehet elgondolkodnia minden kötekedő alaknak.

TAKTIKAI SHOOTEREK – TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS: A RAINBOW SIX SOROZAT

A Red Storm Entertainment által készült mesterművet azt hiszem, nem szükséges senkinek se bemutatnunk. Igaz ugyan, hogy hatalmas rajongógárdája ellenére úgy tűnik, hogy fénye lassan már kezd fakulni, mégis be kell látnunk, hogy az eredeti rész kiegészítőire még most is rengetegen fenik fogaikat – legalábbis az eladások ezt bizonyítják. Az első Rainbow Six rész 1998-ban látta meg a napvilágot, azóta pedig a folytatások megállíthatatlanul hömpölyögnek lefelé a futószalagokról. A fanatikus megszállottak elsőként az R6: Eagle's Watch pályakollekciót üdvözölhették, majd azt követte a forradalmi újításokat is szép számban tartalmazó Rogue Spear című emberszimuláció, amelynek természetesen még két kiegészítő lemeze is boltokba került (Urban Operations, Covert Ops). Érdekességnek számíthat még az is, hogy a Rogue Spear volt az első olyan taktikai shooter, amelyben végre falak mögül is kihajolhattunk, ráadásul elődjét, a Rainbow Sixet még Gameboy Colorra is átírták. A Rogue Spear villámgyors és kivételesen jó multiplayer lehetőségekkel megáldott játék, amelyre mind a mai napig érdemes odafigyelnünk.

HANG-ZAVAR

Azok, akik már hallották a demóverzió fülsértő rádióüzeneteit, már rendelkeznek némi előítélettel a programmal kapcsolatban. Én is hasonlóképp fogadtam a játék hanghatásait, hiszen ha valami olyan egyöntetűen rossz, mint amilyenek azok a beszélgetések voltak, akkor az komolyan rányomja bélyegét a kész változatra is – nem sok jót remélhetünk tőle. Ezt valószínűleg a hangmérnökök is felismerték, és a teljes verzió befejezésére már az összes siralmasnak nevezhető rádióbeszélgetést elfogadhatóbb minőségűre cserélték le. Mivel ez utóbbi, késznek nevezett hangcsomag se sikerült valami fényesre, ezért ki merem jelenteni, hogy az általános rádióbeszélgetések (amelyeket a játék zöld színű feliratokkal megjelenít) átlagon aluliak lettek. A többi, általában a küldetéssorozat alatt hallható kommunikáció kifejezetten életszerű, de sajnos például a Roger szó ismételgetése hamar idegesítővé válhat. Szerintem jobb lehetett volna, ha esetleg egyszerre hallhattuk volna ezeket a verbális kifejezéseket, de a hanghatás-felelős így legfeljebb közepes osztályzatra számíthat.

Természetesen nem csupán minőségen aluli „zörejek" kerültek bele az OPF-ba, borítsunk is gyorsan fátylat a rádióbeszélhetésekre. Hiszen gyakran kihallatszik, hogy rengeteg munkát fektettek bele abba, hogy minél eredetibb és életszerűbb hanghatások kerüljenek fülünkbe. Ilyenek például a szovjet és az amerikai helikopterek rotorcsapásainak és induló motorjainak szívet melengető zajai, vagy például a harckocsik lánctalpainak zakatolása. Ráadásul minden gépjármű szinte tökéletesen élethűen pöfékel; hallható, ahogy a teherautók vezetői sebességfokozatot váltanak, és az is, amikor a lövegtorony körbefordul a páncélosok tetején. Említést érdemelnek még a robbanások robosztus dübörgései, amelyek tökéletesen teltek és életszerűek. Megjegyezendő, hogy még a hang terjedési sebességére is odafigyeltek, hiszen előbb látjuk a

torkolattüzet, és csak rövid idővel azután hallhatjuk meg az ágyuk dörrenését. Akár napestig is folytathatnám ezek felsorolását, mert oly sok jobb minőségű hanghatást sikerült még belepasszírozni a játékba. Egyetlen kötekedő megjegyzést tudnék csak hozzáfűzni a témához, mégpedig némely – ismétlem, csak némely – lőfegyver elsütésekor igencsak halk zümmögés hagyja el hangszóróinkat (pl. M-16, vagy az AK-47).

Mindezek tetejébe ráadásul az OPF fergeteges zenével is meg lett áldva. Persze e téren a Rainbow 6 sorozat közelébe semmi se érhet, azért higgyétek el, van mit meghallgatnia mindenkinek. A legszemléltetőbb példa erre talán az, ha végignézitek – illetve végighallgatjátok – az Options menüpont alatt megtalálható Credits zenéjét.

HÁBORÚZZUNK EGYÜTT!

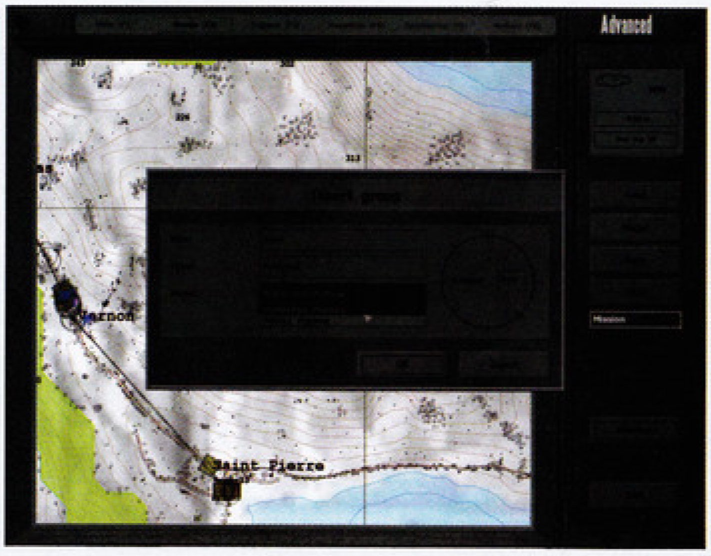
Úgy értem, inkább itt, mint a valóságban. Viszont sajnálatos módon azt kell mondanom, hogy amikor a multiplayer menübe érkeztem, nem azt kaptam, amire számítottam. Ugyanis enyhén elhanyagoltnak érzem ezt a részt. A legszembetűnőbb hiányosságnak szerintem a mérhetetlenül kevés alapküldetés bizonyult, ugyanis nincs több belőlük, mint 6-7 darab. Ezek közül is csak kettő olyannal találkoztam, amelyikben kooperatív módon küzdhetünk egymást segítve, ezért csak széttárt kézzel néztem magam elé.

Sajnos ezen a szomorú tényen semmi sem változtathat, de amikor megpillantottam a sarokban megbúvó Editor feliratot, rögtön tudtam, hogy a készítők azt remélték, hogy idővel mindenki elkészíti magának a saját kis háborúit, és minden rózsaszínű lesz. Ezért aztán én is nekiveselkedtem a szerkesztőnek, de hamar rádöbbentem, hogy ez bizony nem lesz olyan egyszerű feladat, mint amilyennek lennie kellene. Ezért inkább én is csatlakoztam az internetes küldetésvadászok sorába, és már alig várom a publikus alkotásokat a letöltés reményében. Tudom, hogy ettől a hiánytól nem kell sokáig szenvedni, de azért ez a tény fájó hidegzuhanyként ért.

Mindettől függetlenül a többszereplős játékmenet lehetősége már önmagában magáért beszél, s még belegondolni is szívet melengető érzés, hogy milyen lehetőségek várnak a rajongók ezreire. Mondanom sem kell, azért kipróbáltuk, és röviden szólva nagyon tetszett. Kijelenthetem, hogy a

A KÜLDETÉSSZERKESZTŐ

Rengetegszer tapasztalhattuk már, hogy ingyenesen mellékeltek valamilyen jobb, vagy netán rosszabb küldetés-, vagy térképszerkesztőt játékokhoz. Azt hiszem, felesleges lenne most dicsérgetnem ezt a bevált marketingstratégiát, hiszen mindannyian tudjuk, hogy ezzel a lehetőséggel jócskán meghosszabbíthatják egy-egy szoftver amúgy sem túl hosszú életét. Mindenesetre már nekem is volt szerencsém párat kipróbálni, például a Starcraft pályaszerkesztőjéhez még most is ott pihen a Shortcut a Windowsom asztalán – annál egyszerűbbhez és jobbhoz a mai napig nem volt szerencsém.

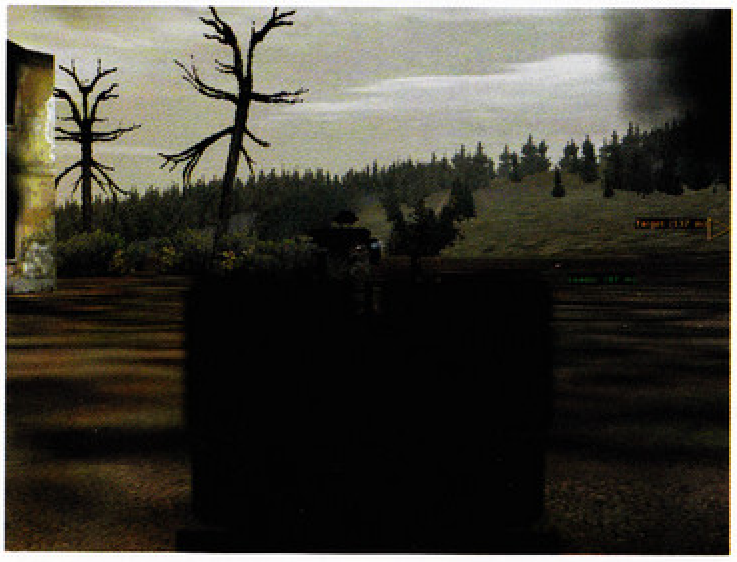


Mostanra már kitalálhattátok, hogy a jelen esetben tesztelt szoftver is tartalmaz ilyen, vagy legalább is hasonló kiegészítést, amelynek segítségével hamarosan a több- és az egyszemélyes küldetések száma végtelenre bővülhet. Az egyetlen gond ezzel csupán az, hogy használata sajnos nem tartozik a legegyszerűbb feladatok közé. Miközben ezt a cikket írom, már egy hete folyamatosan próbálgatom elsajátítani, de azt kell mondanom, hogy még mindig akadnak olyan szürke, homályos részei, amelyek tanulmányozása még hosszú utánajárást igényel.

Persze egységeket elhelyezni, útvonalakat gyártani pofonegyszerű feladatnak tűnhet vele. Ráadásul a feltelepítést követően felkerül számítógépünkre egy hasznos dokumentum, amely tartalmazza a használatához elengedhetetlen Tutorialt, de szeretnék mindenkit figyelmeztetni, akit e téma kicsit is érdekel: nem lesz könnyű dolga vele. Ezért azt tanácsolom minden megrögzött rajongónak, hogy kövessék példámat – próbálják ki, tanulmányozzák - majd küldjék el nekem saját készítésű, működő bevetéseiket. Ezeknek a munkáknak minden hónapban igyekszem majd helyet szorítani CD mellékletünkön, és remélem, ezzel a tevékenységgel sikerül majd ellensúlyoznunk az alapcsomagban található küldetések feltűnően alacsony számát.

Addig is, íme két nagyon jó internetcím, ahol alapos útmutatót olvashattok a szerkesztő használatáról:

www.seventh.com.au/ofp/Tutor_Contents.htm
ofpediting.com/



TAKTIKAI SHOOTEREK – TÖRTÉNELMI ÁTTEKINTÉS: SWAT 3

A Sierra cég első SWAT: Police Quest címre hallgató próbálkozását nem igazán nevezhettük – még annak idején sem – sikerjátéknak. Talán akadnak még páran közületek, akik emlékeznek a 4 CD-n elterülő, színészekkel forgatott videojelenetekre, s arra a rútságra, amelynek még a folytatása is csúfosan megbukott. Habár ez utóbbi program már teljesen más stílusban próbálta meg magára vonni a figyelmet (a készítők a valós idejű, 3D izommetrikus stratégia kategóriában próbálkoztak), mégis csalatkoznia kellett minden számítógépes kommandós-növendéknek. Ennyi csúfos kudarc után már mindenki más feladta volna a szoftverkészítés vesződségekkel járó életét, szerencsénkre ez esetben nem ez történt, és a cég ismét 180 fokos fordulatot tett: elkészítette a SWAT 3 névre keresztelt, csodaszép FPS-ét, amelyet azóta is sokan a legjobb „indoor" lövöldözős játékként tartanak számon a világon. Természetesen ez alkalommal sem maradhatott el a sikerrel szinte együtt járó kiegészítő korong megjelenése, ezért aztán hamarosan boltokba került egy Elite Edition címkével fémjelzett papírdoboz, amely a játék többszereplős lehetőségein próbált javítani. Sajnos nem túl sok sikerrel.

Delta Force Land Warriora óta nem szórakoztam ilyen jól taktikai lövöldözős programmal.

AZÉRT SEMMI SE TÖKÉLETES

Minden játék legsarkalatosabb pontja a grafikai megjelenítés, azaz hogy mennyire képes lenyűgözni sokat remélő tulajdonosát. Az OPF tipikusan olyan szoftver, amely e terén keményen megosztja a véleményeket, s szélsőséges kijelentésekre kényszeríti a vizuális behatásokkal elkápráztatott (vagy elszörnyülködtetett) személyeket. Jómagam szerettem volna félredobni elfogultságomat, és semleges nézőként véleményt alkotni e témáról, de úgy érzem, nem igazán sikerült. Ugyanis minden ellenérvre képes voltam mentegetőzéseket találni, s mindenáron igyekeztem megvédeni hőn szeretett programomat. Pedig mostanra már úgy érzem, hogy ha igazán kritikus szemlélő szerettem volna lenni, talán több alkalommal hagyták volna el a számat nemtetszésemnek hangot adó kijelentések, mintsem olyan ajnározások, mint amilyenek egy szemkötőt viselő megrögzött egyén mondhatna. Most persze előfordulhat, hogy sokan közületek hihetetlen sebességgel sarokba hajítják magazinunkat, vagy gyorsan tovább-

lapoznak, miszerint milyen zöldségeket irkálok itt össze-vissza, de mielőtt megtennétek, vessetek pár alapos pillantást a – mindeme tények ellenére – hónap legjobbjának tartott fergeteges alkotásra.

Először is sokan nincsenek megelégedve a katonák „felépítésével", azaz a modellekkel. Kis mértékben igazat kell nekik adnom, mert véleményem szerint is bőségesen lehetett volna mit javítani e téren. Mozgáskultúrájuk enyhén szegényes és textúrázottságuk is hagy némi kívánni valót maga után. Ezen felül – apróság ugyan, de - nem képesek mozgatni külön ujjaikat és derekukat, ami a szegényes csontozásra utal. Igencsak elszörnyülködtető látványt nyújt az is, ha külső kameraállásból megfigyeljük, amint karakterünk körbeforgatja a fejét – még a hideg is kirázott, hiszen embereink majdhogynem nyaktöröttnek tűnnek. Sajnáltam, hogy nem hajolhatunk ki a házak mögül (Lean), s lőfegyverrel nem tüzelhetünk térdelőállásból – csak vállról indítható nehézfegyverekkel. A program természetesen ez utóbbi hiányosságokkal is játszható, de ha képesek voltak a legapróbb részletekig törekedni az életszerűségre, szerintem ez a pár apróság igazán beleférhetett volna.

A második legnagyobb gond a mostanra már elavult grafikus motornak róható fel. Marek Spanel, a fejlesztőcsapat egyik oszlopos tagja azt nyilatkozta erről, hogy amikor elkezdték az OPF fejlesztését – majdnem három éve -, a 8 megabájtos Voodoo 2 kártyák jelentették a technológia csúcsát. Ezért aztán az egész szoftver Glide-ra lett optimalizálva, aminek eredménye sajnos az lett, hogy a program gépigénye hatalmasra nőtt, s még komolyabb konfigurációkon is előfordulhat, hogy a játékmenet be- beszaggathat. A fejlesztés vége felé ugyan sikerült kicsit feltuningolni a motort, de akinek sajnálatos módon nincs T&L támogatás videokártyájában, az jobban teszi, ha hamarjában beszerez egy ilyennel rendelkezőt magának.

És ha már a gépkövetelményeknél tartok, akkor még pár szó erejéig megmaradnék ennél a témánál. Ugyanis fontosnak tartom megemlíteni, hogy – mint minden egyéb játéknak, így az OPF-nek is - a fejlett mesterséges intelligencia gyakran felemésztheti gépünk processzorának és memóriájának minden tartalékát. A töméntelen mennyiségű egység és katona mozgatása még Pentium III processzorral rendelkező számítógépek számára sem kis feladat, és 256 megabájt memória melegen ajánlott a döccenésmentes futtatáshoz. Úgyhogy ideillő megjegyzésként hadd írjam le ezt a közhelyet: valamit valamiért – a jó játékhoz még jobb gép is kell.

Végezetül pedig már csak bosszantó apróságok maradtak a „listámon", de úgy éreztem, felesleges lenne ennyire szőrszálhasogatónak lennem, inkább arra gondolok, hogy a játék ezektől a tényektől függetlenül mennyi izgalmas percet szerzett nekem. Mert azokból a pillanatokból ugyanis sohasem volt hiány.

BÚCSÚGONDOLATAIM

Igyekeztem elfogultság nélkül értékelni ezt a nagyszerű programot, remélem, sikerült megemlítenem minden kiváló tulajdonságát és apróbb hibáját egyaránt. Habár most, így kritikámat visszaolvasva észrevettem, hogy igen sokat csipkelődtem, de mindazokat az apró hibákat, amelyeket felfedeztem, a felhőtlen és kimagaslóan élvezetes játékmenet sokszorosan képes volt ellensúlyozni. Az igazság az, hogy hiába ajnározom napestig, mert ez tipikusan olyan program, amelyet egyszerűen ki kell próbálni.

Viszont most gondban vagyok, hiszen elfogyott a cikkre szánt pároldalnyi hely, de bőven lenne még mit írni róla. Talán a későbbiekben még visszatérünk rá – sőt, szerintem bizonyára, hiszen úgy érzem, hogy hasonló kaliberű mesterűről van most szó, mint amilyen annak idején a Half-Life volt a Counter-Strike megjelenését követően. Főleg azért vagyok ily mértékben biztos a dolgomban, mert már most készülnek hozzá az első ingyenes MOD-ok, (pl. Operation Vietnam), és persze a küldetésszerkesztő is megérdemel egy alapos elemzést.

Az is tény, hogy akad még mit fejleszteni a programon, hiszen már csak az enyhén kiforratlan multiplayer rész is megér egy misét. A Bohemiás fiúk már dolgoznak ezeken a hiányosságokon, úgyhogy személy szerint én nem aggódok, csak türelmetlenül várok, és e negatívumai ellenére megelőlegezem neki a jobb értékelést. Addig is gyakoroljatok helyi hálózatokon csüngve, vagy netán egyedül azokon a hamarosan tonnaszám nyakunkba zúduló küldetéseken, amelyektől mostanra már feltehetően hemzseg az internet. A PC Guru táborba pedig hozzatok magatokkal egy példányt, talán még versenyszám is születhet belőle…

Chris
chris@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.freeweb.hu
flashpoint1985
www.operationflashpoint.com
www.coldwarflashpoint.com
www.seventh.com.au/ofp

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P400, 64MB RAM, 300MB HDD, D3D

92

ANACHRONOX

StartBox

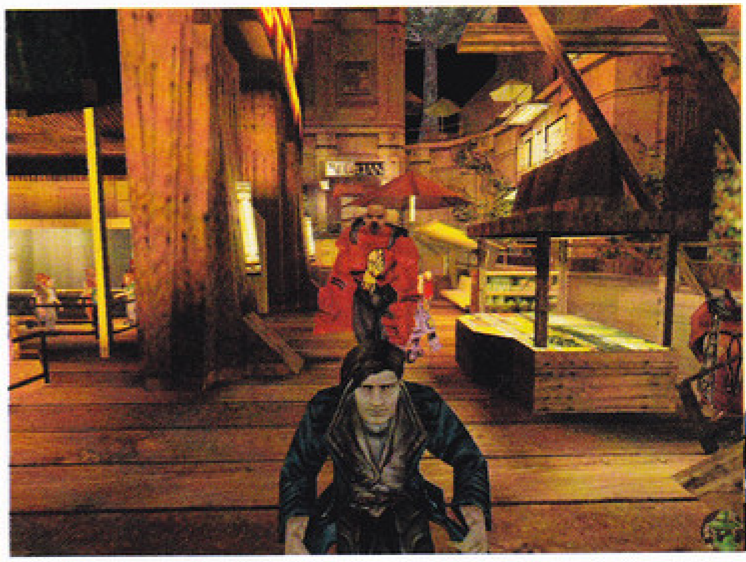
Fejlesztő: Ion Storm
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.ionstorm.com

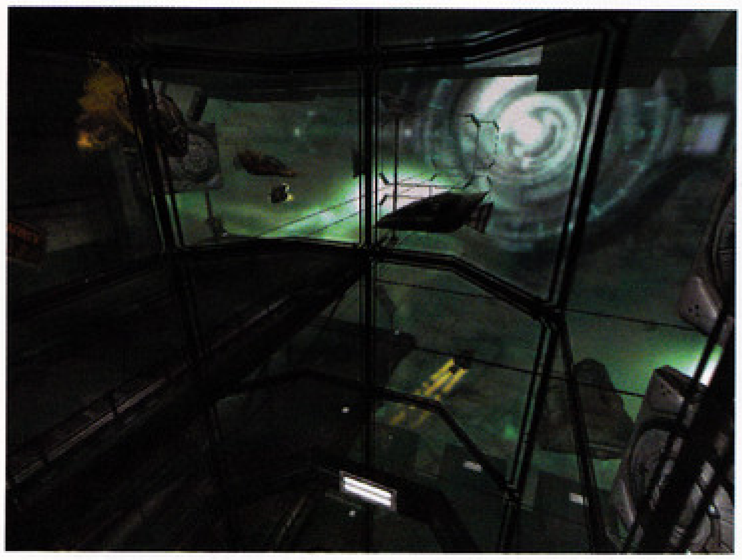
HALL, A HALHATATLAN

Tom Hall (nem összetévesztendő a tonhallal) a játékipar egyik legtehetségesebb fenegyereke, mégsem ismerik annyian a nevét, mint John Carmackét. Ez talán annak köszönhető, hogy Tom sokkal pechesebb, mint nagynevű kollégái, valahogy mindig a gázos projektekbe nyúl bele. Pedig valaha ő is Carmackkel és John Romeróval kezdte, alapító tagja volt az idnek, és olyan játékok készítésében vett részt, mint a Commander Keen-sorozat, majd a Wolfenstein és a Doom. Ezután az Apogee-nál bábáskodott a felemás sikerű Rise of the Triads születésénél, majd a 3D Realms „Quake-verőnek" beharangozott játékának, a Prey-nek lett a kulcsfigurája. Ez a program soha nem készült el, amiben Hall úrnak is nagy része volt: egyszerűen otthagyta a munkahelyét, amikor John Romero állást ajánlott neki induló fejlesztőcsapatában, az Ion Stormban. Valószínűleg nem sokkal ezután megbánta ezt a lépését, mivel Romero cége soha nem tudta megközelíteni az id vagy a 3D Realms eredményeit: az Ion Storm előbb első, meglepően gyenge játékával (Dominion: Storm Over Gift), majd a Daikatana hónapokban, később években mérhető csúszásaival égette le magát, ezt a csorbát azonban a Deus Ex kiadásával kiköszörülték. A jó szakemberek szép lassan elszállingóztak a vállalattól, s bár Tom hűséges maradt, legújabb játékterve, az Anachronox veszélybe került. Pénz és munkaerő híján többször is elhalasztották a premier időpontját, és a program csak az utolsó pillanatban menekült meg. Mielőtt ugyanis végleg bezárták volna az Ion Storm dallasi irodáit, megengedték Tom maroknyi csapatának, hogy befejezzék az Anachronoxot. Ezzel az Ion Storm vezetősége meghozta élete legjobb döntését, Tom Hall ugyanis nem mindennapi bravúrt hajtott végre. Egy döglődő cégnél, fogyatkozó gárdával alkotott meg egy monumentális, Final Fantasy volumenű kaland-RPG-t, ami azért hihetetlen teljesítmény, mert neki 15-20 emberrel kellett megcsinálnia azt, amit a Squaresoft 80-100 alkalmazottal fejlesztett ki. Az eredmény pedig legalább annyira meghökkentő és élvezetes, mint bármelyik FF-játék.

SLY EL, KISMADÁR

Már az Anachronox univerzuma és kerettörténete is kellően furcsa és beteg ahhoz, hogy felkeltse a játékos kíváncsiságát. A sztori eleve úgy indul, hogy semmit nem értünk, csak tehetetlenül figyeljük, amint főhősünket, Sly Boots botcsinálta magándetektívet kásásra veri egy öltönyös kétajtós szekrény. Miután a derék gorilla néhányszor orrba gyűri emberünket, laza csuklómozdulattal áttessékeli őt a csukott ablakon. Sly rövidesen megtapasztalja, hogy a gravitáció kifejezetten fájdalmas tud lenni, ha egyemeletnyi zuhanás után találkozik vele az ember, majd iszik egy felest, és elbeszélget számítógépében tárolt, rég halott titkárnőjével – a játékos pedig nagyokat pislog, és fogalma sincs, hogy mi sül ki az egészből. Frappáns kezdet egy RPG-elemekkel tűzdelt kalandjátékhoz... Némi mászkálás után aztán megtudjuk, hogy hol is vagyunk: nem másutt, mint az univerzum kellős közepén. Valaha, réges-régen ugyanis egy mára már elfeledett idegen faj kőművesei hatalmas műbolygókat építettek, amelyek felületét országnyi méretű tüskékkel borították. A tüskék bizonyos időközönként sugárnyalábokat lövellnek ki az űrbe, amelyek hiperűri alagútként szolgálnak, s lehetővé teszik az űrhajók számára a villámgyors helyváltoztatást á la Millennium Falcon. Ezekben az óriási űrállomásokban már csak néhány titokzatos rom és misztikus energiát használó tárgy (vagy ahogy a helyiek ismerik, MysTech) emlékeztet az idegen fajra. Az egyik széles körben elfogadott teória szerint a bolygógyártó lények még évezredekkel ezelőtt áldozatuk estek egy furcsa, pestisszerű járványnak (innen az Anachronox elnevezés, ami szabad fordításban azt jelenti, hogy „a múlt mérge"), s az emberek és az univerzum többi söpredéke nem volt rest rövid úton belakni a rengeteg potya lakást. Az egyik ilyen mesterséges planéta a világegyetem origója, a Sender One állomás, amelynek a közepében található Anachronox lebegő városa. Ez a galaktikus kisközség gyakorlatilag teljesen beépített műhold, amely titokzatos módon bizonyos időközönként átrendezi magát (kis lopás a Dark Cityből), és össze-vissza tologatja a kerületeit (az ingatlanárak nagyon gyakran változhatnak arrafelé). Ebben a barátságos környezetben indítjuk útjára Slyt, aki idővel majd rájön arra, hogy nem az intróban látott maffia-bérenc verőlegény a legnagyobb gondja, hanem... <drámai feszültség, üstdobpergés, cintányérszó>... az univerzum megmentése! S hogy kik ezek az idegenek? Miért építettek bazinagy sugárzó gömböket városokkal a közepükbe? Milyen tudás rejlik a





MysTech-ben? Mi a harmadfokú egyenlet általános megoldóképlete? A játék minden kérdésre választ fog adni. (Na jó, az utolsóra talán nem…)

MI SZEM-SLY-NAK INGERE

Kaland és RPG – csodás párosítás, és az Anachronox nagyszerűen egyensúlyban tartja e két rokon műfaj játékelemeit. Mindkét stílusból adódik, hogy rengeteget kell majd beszélgetnünk (egy-egy NPC-vel többször is), mászkálnunk, keresgélnünk és boltokba járnunk, de akciódúsabb pillanatok is szép számmal előfordulnak a játékban. Itt van például a harcrendszer, amelyről ordít, hogy a Final Fantasy-szerű japán szerepjátékokból lopták, ám az ember nem tud haragudni a plágium miatt, mert sikerült annyi változtatást vinni a szabályokba, hogy egy picit más élményt nyújtson. A real-time és a körökre bontott harcrendszerek e keverékében az idő folyamatosan múlik, s a karakterek bizonyos várakozási ráta után ténykedhetnek (lehetőleg minél gyorsabban, hiszen az óra akkor sem áll meg, ha valamelyik karakter „tettre kész" állapotra vált). A lehetséges cselekvések természetesen a fegyverhasználat, a mozgás (igen-igen nagy jelentősége lesz néhány durvább csatában), a tárgyhasználat, illetve az interakció a környezettel (híd felvonása, ajtó bezárása). Lehetőség van még MysTech használatára (gyakorlatilag ez a varázslás), a különböző fegyverkombinációk segítségével pedig száznál is több gyilok-effektet hozhatunk össze. Ez a rendszer első pillantásra primitívnek tűnik, ám a későbbi csatákban (amikor már mindkét oldalról 4-5 pubi henteli egymást nagy hévvel) megmutatkozik, hogy hosszas tesztelő munka eredményével állunk szemben. Sokkal élvezetesebb ezzel a korrekt módszerrel felszecskázni a játék mintegy 150 féle szörnyét, mint például az Omikron lövöldözős harci megoldásaival (azért én még ennél is jobban örültem volna, ha a Falloutok harcrendszeréhez hasonlót alkalmaznak a programban). A szerepjáték-elemek nem merülnek ki az adok-kapokban: természetesen rávehetünk néhány embert (sőt, egy robotot is) arra, hogy tartsanak velünk a nagy kalandban, bár a játékos karakterek száma 10 alatt van, szóval, aki a Final Fantasy sűrű karaktercserélgetéseiről ábrándozik, az ébredjen fel. Egy másik nagyon kellemes trükköt viszont egy az egyben átemeltek a FF-programokból, neve-

RÉGI MOTOR ÚJ EXTRÁKKAL

Az Anachronox „agya", az évek óta közismert – és négyesztendős múltjával bizony már kopottnak számító – Quake II engine, amely ebben a játékban még mindig szolgált meglepetésekkel. Az Ion Stormos srácok ugyanis elérték a motor teljesítőképességének határait, és ahol ez sem volt elég, ott saját fejlesztésű engine-kiegészítőikkel gondoskodtak arról, hogy a vén technológia a maximum felett teljesítsen. Az alapmotort a következő tuningokkal látták el:

A.P.E. (Anachronox Programming Environment): A játék cselekményének a lelke. Ez a szkriptnyelv a felelős azért, hogy a játékos akcióira a környezet megfelelőképpen reagáljon (például itt van lekódolva, hogy az egyes kapcsolók milyen tereptárgyakat aktiválnak, az ajtókat mennyire nehéz álkulccsal kinyitni és így tovább). Feltételek és események kusza szövevénye – ez az A.P.E.

B.E.D. (Battle Editor): A harcrendszer mini-motorja, a harc szabályain kívül a csaták helyszínéről, nehézségéről és az ellenfelek harcmodoráról tárol információkat. Ha valamelyik NoxGuard egy sorozattal lekaszálja Slyt, a B.E.D-et kell szidni…

ION Radiant: Az eredeti Quake engine Radiant nevű moduljának továbbfejlesztett változata, amely az Anachronox pályatervezési segédeszközeként vizsgázott jelesre. A helyszíntervek mellett ez az elem teszi helyükre a megfelelő textúrákat és hangokat.

NoxDrop: A program „lakberendezőinek" munkaeszköze, a szinttervezők ugyanis a NoxDrop segítségével töltötték meg élettel az ION Radiantban megalkotott pályákat. Minden egyes tárgy, jármű és karakter – tehát minden, ami nem része a csupasz pályaváznak – megjárta a NoxDropot.

Planet: Végül, ennek a segédmotornak köszönhetők az engine-alapú mozibetétek trükkjei: a több kamera egyidejű kezelésének megoldása, az eseményfüggő animációk lehetősége, és egyáltalán minden, ami a játék átvezető képsoraihoz kapcsolódik. A készítők szerint szinte bármilyen jelenetet el lehet készíteni a Planettel – minden csak a „rendező" képességein múlik.

zetesen a beépített minijátékok használatát – utunk során többször is előfordul majd, hogy apró 2D-s és 3D-s programocskák végigjátszásával kell továbbhaladnunk (például egy ízben egy repülő alkalmatossággal kell manőverezve kikerülgetni az „úton" szembejövő mazsolákat és tereptárgyakat). Nagyon jó ötlet volt az is, hogy a karakterek különleges képességeit (magándetektívünk esetében érdekes módon ez a zárfeltörés) is ilyen minijátékokon keresztül valósították meg: nemcsak a program által számolt százalékértéktől függ a képesség használatának kimenetele, keményen meg kell dolgoznunk a sikerért. Végül, inkább a kalandelemekhez sorolható a játék egyik legnagyobb ötlete, Fatima. Ez a hölgy valaha hús-vér titkárnőként dolgozott Slynak, ám sajnálatos módon fiatalon elhalálozott. Sly digitalizálta alkalmazottját, és egy repülő kis miniszámítógép memóriájába mentette el a hölgy bitmanifesztációját. A lebegő kütyü mindenhova követi hősünket (már csak azért is, mert Fatima „otthona" egyben az egérpointer), aki így nem maradt titkárnő nélkül. Fatima ugyanis mindent lejegyez, nyilvántartja a futó küldetéseket, információkat az emberekről és a bolygókról, néha pedig tippeket ad a sztori fő vonalát illetően. Cserfes egyénisége pedig már első megjelenésekor belopta magát a szívembe: miután főhősünk megissza a bárban Sly-govicáját, Fatima kisasszony hologramja Leia hercegnőként vetül ki eléje, és jól elzavarja hősünket munkát keresni… De most már mu-Sly lesz abbahagynom a poénkodást Sly nevével, mert a cikk szapuló része következik, és azt nem szeretném elviccelni.

ÖREGESEN, BETEGESEN…

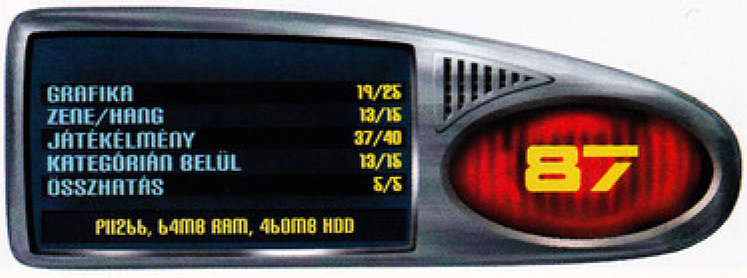
Az Anachronoxot nem mostanában kezdték fejleszteni, így még a régi jó Quake II engine ketyeg alatta. Az Ion Storm mentségére szolgáljon, hogy mindenféle saját kódolású tuning segítségével gyakorlatilag mindent kihoztak a motorból, amit csak lehetett (lásd a kis szövegdobozt), ám ez sem tudja elfeledtetni, hogy már 2001-et írunk. A hat bolygón elterpeszkedő, több mint száz remekül megszerkesztett pálya poligonkörnyezete darabos, szögletes és elnagyolt textúrákat használ. Mindennek eredményeként a játék kifejezetten csúnyácska, bár vitathatatlan, hogy az egységes és átgondolt tervezésnek köszönhetően egyszerűségével is roppant hangulatos, az effektek pedig hellyel-közzel még most is megállják a helyüket. A motort tehát még elnézné az ember, ám az már megbocsáthatatlan, hogy a program csak két felbontást (640 x 480-ast és 1280 x 960-ast) ismer, a játékban fellelhető igen komoly bugok pedig már nem a ciki, hanem a szégyen kategóriába esnek. Nem csoda, hogy az Ion Storm máris kiadott egy 4 megás patch-et, amely a 36 legsúlyosabb hibát kijavítja – van köztük minden, ami kell: játékegyensúlybeli zavarok, Win 2000-bug, nem megfelelő hardvertámogatás, a hibás kódból fakadó rengeteg elakadási lehetőség az egyes helyszíneken és így tovább. Elhiszem, hogy a játék mostoha körülmények között készült (és néha elborzadok, hogyha belegondolok, mekkora döbbenetes mennyiségű munka lehetett vele), de azért az igen nagy gáz, hogy az alapverzióval nem lehet rendesen végigjátszani az Anachronoxot, mert a program gyakran elfelejti megjeleníteni a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat, karaktereket és párbeszédeket…

MEGKÉSETT GYÖNGYSZEM

A bugokon és az elavult (ám a lehetőségekhez képest mai igényekhez igazított) engine-en kívül nem lehet fogást találni a programon, annyira élvezetes vele játszani. Bár az ide-oda mászkálás tekintélyes részt hasít ki a játékidőből, a nagyobb túrák egyáltalán nem unalmasak, mivel minden helyszínen akad valami apróság, ami leköti a figyelmünket. Neonfények, animált hirdetések, járókelők töltik meg élettel Anachronox világát, és elképesztő mennyiségű engine-alapú, zseniális operatőri munkáról tanúskodó átvezető animáció gazdagítja a sztorit. A három nehézségi szint, valamint a rengeteg rejtett tárgy és poén miatt némi újrajátszhatósági értéke is van a játéknak (amit egy kaland-RPG-től nem várna el az ember), a beteges környezethez illő „depi" zene és a hangok pedig felteszik a hangulatra a koronát. Nemcsak én szimpatizálok a játékkal, hanem a fogyasztók és a kritikusok nagy része is: a PC Zone és még néhány nagy nevű külföldi lap a hónap játékának választotta (nálunk az Operation Flashpointtal megosztva kapta ezt a díjat). Ennek ellenére nem hiszem, hogy komolyabb sikerekre számíthat a piacon. Egyrészt nem volt semmilyen hype a játék körül (gyakorlatilag említésre méltó reklám nélkül jelent meg), másrészt a műfaj-engine-keretvilág kombináció meglehetősen nehezen emészthető, nem biztos, hogy sokan fognak bizalmat szavazni egy elborult cyber-fantasy kalandjátéknak, amely RPG-elemeket tartalmaz és a film noir stílus legmarkánsabb vonásait viseli magán, és amelyben a főhős egyik legjobb barátja robot, a végzet asszonya pedig egy hulla szelleme, aki repülő számítógépben lakik… Hazánkban gondot okozhat az is, hogy társalgási szintű angol nyelvtudás szükségeltetik a játékhoz (illetve nem árt néhány idegen faj nyelvének ismerete sem, mert amíg be nem szerzünk egy fordítógépet, addig egy kukkot sem fogunk érteni a nem emberi városlakók karattyából). Aki azonban nem riad vissza mindettől, egészen különleges világban találja magát, ahol (idézem az Ion Storm reklámszövegét) „a sztori mindvégig meglepetéssel és érzelmi hullámvasúttal szolgál". Nem szoktam hinni a fejlesztők öntömjénezéseinek, de tapasztalatból mondhatom, hogy a fenti kitétel szó szerint igaz, és ezek után hajlamos vagyok hitelt adni a készítők másik gyakran emlegetett frázisának, amely a játék végét a Halálcsillag felrobbanásához hasonló katarzisként emlegeti. (Ebből kiderült, hogy nem tudtam még végigjátszani az Anachronoxot, ami nem csoda, mivel a két korongon megjelent program igen-igen hosszú. Ezért a végigjátszást csak a következő lapszámban olvashatjátok.) Tom Hall és csapata (szó szerint) fantasztikus játékot alkotott, ha az Ion Storm néhány éve ezzel debütált volna, a játéktörténelem biztosan másként alakult volna. A készítők tervei szerint legalább kettő folytatás fog készülni az Anachronoxhoz, bízzunk benne, hogy a kiadók látnak majd benne fantáziát, Mr. Hall elhagyja a pechszériáját, és lesz alkalma megalkotni a sorozat többi részét. A lenti százalékértéknek pedig ne higgyetek, csak a grafika húzta 90 alá…

Stöki
stoki@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.planetanachronox.com



STARTOPIA

StartBox

Fejlesztő: Mucky Foot
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.muckyfoot.com

Ha megkérdeznénk az utca emberét, hogy mi jut eszébe az univerzum és a röhögés szavakról, néhány válaszadó bizonyára Robin Williams „nánu-nánu"-figuráját említené, az ifjabbak talán a Galaktitkos küldetés című filmet hoznák fel példaként, a leggonoszabbak pedig esetleg a teljes Star Trek-sorozatot… Egy biztos: legtöbben egy nemrég elhunyt úriemberre, bizonyos Douglas Adamsre asszociálnának, aki Galaxis útikalauz stopposoknak című könyvével megalapozta, a folytatásokkal és úgy az egész életművével pedig világszerte ismertté tette a humoros sci-fi műfaját. Számítógépen is találkozhattunk már Adams-adaptációval: a három évvel ezelőtt megjelent Starship Titanic című kalandjáték a mester egyik regényét dolgozta fel, a Galaxis útikalauz stopposoknak átiratát pedig az illetékesek tavaly még 2001 őszére ígérték (azóta feltűnően hallgatnak). No, ennek nincs sok köze e kritika áldozatához, mivel a Startopia nem Adams-feldolgozás, de akár az is lehetne, mert űrbázis még soha nem volt olyan vicces, mint a játékban szereplő bolygóközi állomás.

A programot az a Mucky Foot nevű cég fejlesztette, amelyet exbullfrogosok alapítottak, így talán nem csoda, hogy nehezen definiálható műfajú, de alapvetően stratégiai és menedzserelemekkel teletűzdelt játék hozza zavarba a játékost. Igen, a Startopia zavarba hoz, mert – bár a különböző menedzserjátékokban irányíthattunk már pizzériától kezdve őslényparkig mindent – ilyet eddig még nem láthatunk. Egy kis Dungeon Keeper, egy kis Theme Park, egy kis Sims, némi galaktikus körítés és egy csipetnyi angol humor – ez a Startopia.

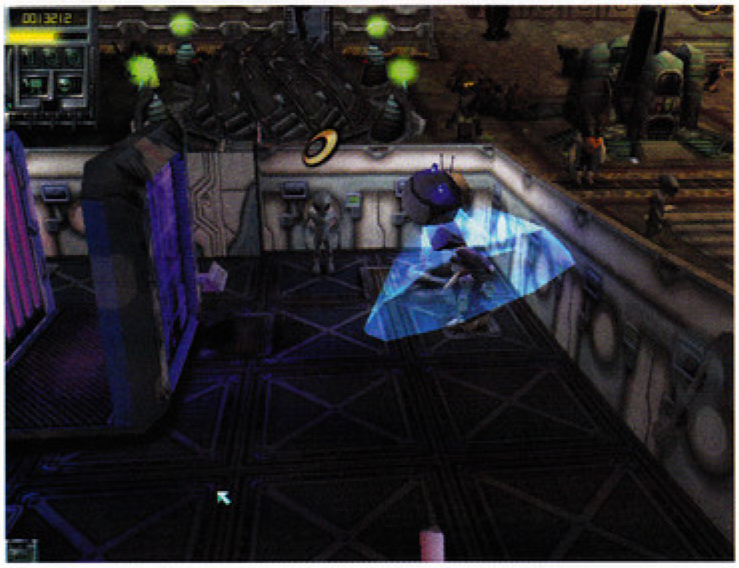
MOTOR HELYETT HAJTÓMŰ

Az első komolyabb meglepetés akkor éri a játékost, amikor elkezd játszani a tutoriallal, és szomorúan konstatálja, hogy a játéktér egyetlen – nem túl tágas – csarnokból áll. Aztán ahogy halad előre a küldetésekben, egyszer csak a csarnok falai megnyílnak, és emberünk rádöbben, hogy amit addig teremnek hitt, az csupán egy körcikk harmada egy gyűrű alakú űrállomáson. A készítők ugyanis elképesztően jó 3D-engine-t gyártottak a programhoz. Startopia leginkább egy lyukas fánkra emlékeztet, amely három szintre van felosztva, szintenként 16-16 csarnokkal. A termekben folyik az élet, az épületek között űrlények végzik a dolgukat, (földönkívüli) élettől zsong az egész, akár a Star Wars-filmek űrvárosaiban vagy a Men in Black tranzitvárójában. Mindezt a motor fantasztikusan jól kezeli, zökkenőmentesen válthatunk egyik csarnokból a másikba, vagy akár folyamatosan is körbejárhatjuk az állomást, ahol a gravitáció mindig a gyűrű külső része felé húz. A „fánk" legbelső szintjén pedig az űrből is megcsodálhatjuk Startopiát – sőt, a konkurenciához is bekukucskálhatunk. Mindehhez roppant egyszerűen kezelhető, ám minden igényt kielégítő kamerarendszer áll a rendelkezésünkre, szóval magaslati nézetből és talajszintre zoomolva egyaránt szemmel követhetjük az állomáslakók életét.

Az űrbázis alsó szintje a technikai fedélzet, ahová a mindennapi élethez feltétlenül szükséges épületeket fogjuk elhelyezni, illetve ahová közvetlenül érkeznek a kedves vendégek. A középső szint a szórakoztató fedélzet, a galaktikus éjszakai élet központja, ahol a különböző bárok, hotelek, diszkók, mozik és bordélyházak(!) kapnak helyet. Végül, a harmadik szint a biofedélzet, amely önálló kis engine-ként is megállná a helyét. Erre a helyszínre olyan természetes környezetet kell varázsolnunk, ahol minden idegen lény jól érzi magát, és e célnak megfelelően kell beállítanunk a domborzatot, a vízszintet, a hőmérsékletet és a csapadékot. A biofedélzet legpoénosabb húzása mégis a megművelhetősége, ugyanis a későbbiekben bérelhetünk néhány földönkívüli parasztlegényt, akik furcsa növényeket termesztenek, amelyek termését jó pénzért (pontosabban energiáért, mert az ezúttal nemcsak áramforrás, hanem fizetőeszköz is) értékesíthetjük. Az engine-kódolók tehát csillagos – mit csillagos, szupernóvás – ötöst érdemelnek.

(SZP)ÉSZJÁTÉK

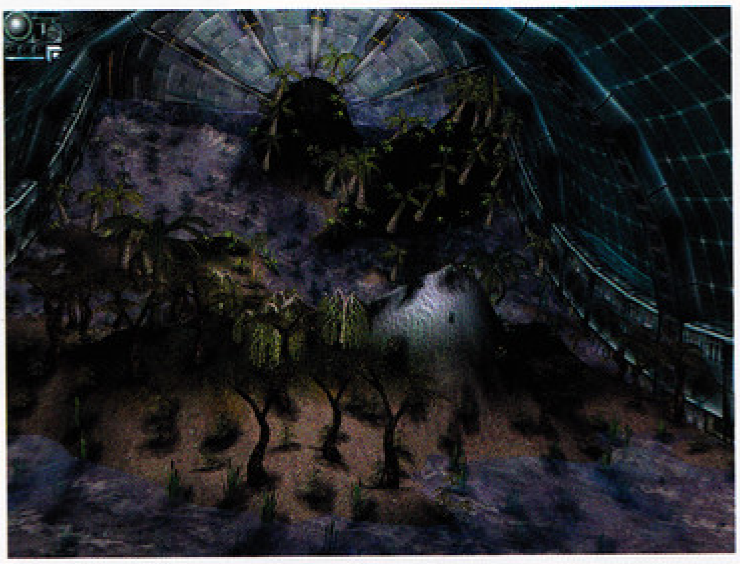
A briliáns motorra olyan élvezetes játék épül, amilyennel menedzserprogramban már nagyon-nagyon régen találkozhattunk. A játékos feladata nagyjából megegyezik a Theme játékokban megszokott teendőkkel (az állomás rentábilissá tétele, a lakók boldogságának szinten tartása és a konkurencia aszfaltba döngölése), ám az eredeti űrkörnyezetnek és a bullfrogos időket idéző remek ötleteknek köszönhetően a Startopia több mint egyszerű klón. Első lépésben mindenekelőtt lakhatóvá kell tennünk az űrállomást. Ehhez először energiagenerátorra lesz szükség, majd bejáratról, alvóhelyiségekről, gyorsétkezdékről és tisztálkodó automatákról kell gondoskodnunk. Az építkezés dermesztően egyszerű: az állomáson elhelyezett ládákban droidokat és tervrajzokat találunk, az előbbiek az utóbbiak alapján húzzák fel az épületeket. Egy ládából csak egy ingatlant ránthatunk fel, ám a játékban némi kutatás segítségével tartós használatra is kifejleszthetjük a létesítmények alaprajzát, a már meglevőket pedig tovább tuningolhatjuk. Droidjaink hamar kimerülnek, ezért a droid-újratöltő, illetve – mivel az állomás vendégei eszméletlen mennyiségű rücsköt hagynak maguk után – a szemétújrahasznosító is a legalapvetőbb épületek között szerepel. Rövidesen megjelennek Startopián az első látogatók, és használni kezdik az állomás szolgáltatásait (ezeket szintén mi határozzuk meg, ugyanis lakberendezői zseninket csillogtatva a legtöbb vendégváró épület enteriőrjét is nekünk kell megálmodnunk). Néhány idegen lényt ekkor muszáj felbérelnünk, ugyanis bizonyos épületek üzemeltetéséhez elengedhetetlenül szükséges egy-két szakértő kéz/csáp/uszony. Ha jól ügyeskedünk, állomásunk egy idő után nyereséges lesz, mivel a nyersanyagul szolgáló energiát az épületek használati díjából (és az



energiagenerátorból) vissza fogjuk nyerni (a szolgáltatásokhoz tartozó árakat természetesen szabadon változtathatjuk). Általában ekkor érdemes terjeszkedni, azaz újabb csarnokot megnyitni, mert több vendéghez több űrturista-csalogató épület kell, amelyek viszont helyet igényelnek. A legelemibb létesítmények után következhetnek a kommunikációs központok (lásd még: „E. T. haza telefonál"), gyárak, hotelek, boltok, bárok, börtönök, laboratóriumok és egyéb, alien-boldogító kulipintyók (a játék összesen kb. 40 különbözőt tart számon), amelyek végső soron mind egyetlen célt szolgálnak: vendégeink zavartalan szórakozását és költekezését. A játék azonban korántsem merül ki ennyiben: kapcsolatot létesíthetünk az űrállomás más pontján építkező konkurencia képviselőivel (kereskedhetünk velük, kémeket és szabotőröket küldhetünk a bázisukra, vagy egyszerűen megtámadhatjuk őket), alkudozhatunk egy bolygóközi vándorkalmárral (néha egész jó tervrajzokat ad), vagy éppen reagálhatunk valamilyen véletlenszerű eseményre (meteorvihar, vallási fanatikusok, jobboldali adóreform) – ritkán fogunk tétlenül nézelődni.

A LÉNYEK A LÉNYEG

Vendégeink kilenc idegen faj díszpéldányai, akik jobban nem is különbözhetnének egymástól. Ötletes, ugyanakkor igen mókás poligonkülsőt sikerült kölcsönözni a jövevényeknek, a fajok egyénisége pedig a lények felbérelésekor is megmutatkozik, ugyanis minden faj máshoz ért. A sci-fi filmekből és az X-aktákból ismert szürkék például a gyógyítás nagymesterei (az egyik küldetésben kulcsszerepet játszanak, 100 beteget kell meggyógyítaniuk, miközben legfeljebb 10-en halálozhatnak el a kezük alatt), a kasvagorianok remek biztonsági őrök, a grekka targok a kommunikációs állomásokat igazgatják és így tovább. Ezen kívül minden egyes egység saját egyéniséggel bír, mindnek más a neve, munkabére, jó és rossz tulajdonsága, hobbija – bár ezen már nem lepődöm meg, lassan ez lesz az elvárható szint a stratégiai játékok piacán. A lények természetesen kapcsolatba lépnek egymással, beszélgetnek, barátságot kötnek, vagy éppen elintézik egymást – a kezünk alatt működő minitársadalom ezekkel az apróságokkal lesz teljes. A kommunikáció szavak nélkül, kifejező gesztusokkal történik, amelyek segítségével mi is eltársaloghatunk a lényekkel, s érdeklődhetünk az igényeik felől. Végül, de nem utolsósorban az alienek nélkülözhetetlen eszközök a konkurencia elleni harcban, és ez az a pont, ahol először ráncolhatjuk a szemöldökünket, ugyanis a Mucky Foot nem oldotta meg valami fényesen a galaktikus csihi-puhit. A harcrendszer igen-igen primitív, és a játékos nem nagyon szólhat bele az eseményekbe. Közvetlenül nem irányíthatja az egységeket, csak gyülekezési pontokat jelölhet ki, illetve prioritást rendelhet a gyülekezési pontokhoz és a célpont idegen lényekhez. Ha például valamelyik gyülekezési pont prioritása 4-es, akkor négy harcos vonul oda, ha 5, akkor eggyel több. Ennyi a rendszer, úgyhogy a csata körülbelül abból áll, hogy egy osztag katonával odasétálunk az ellenfél bázisa előtti ajtóhoz, azt kinyitjuk, aztán imádkozunk, hogy nekünk legyen több embe-



rünk, mivel a célpontok prioritásának állítgatásával csak minimálisan befolyásolhatjuk a küzdelmet. További kellemetlenségek forrása lehet az a tény, hogy mindössze négy faj fogható harcra (szürkék, grekka targok, kasvagorianok és groulianok), s ezek többnyire kulcsszerepet töltenek be egy-egy állomás működtetésében. És mivel közvetlenül nem avatkozhatunk az állomáslakók életébe, lehet, hogy azok az illetők fognak hallgatni a harci dobok hívó szavára, akiket a bázison szeretnénk hagyni (példának okáért a szürkék, akik a leggyengébb harcosok, ellenben nélkülük gyakorlatilag nincs egészségügy). De ha már így belejöttem a gyalába', gyorsan eldarálom a játék többi hibáját is (nincs olyan sok).

ŰRZAVAR

A fentiekből kiderülhetett, hogy a Startopia igen összetett játék. Rengeteg folyamatot kell szemmel tartanunk, ha a szomszéd állomásfőnöknél előbb szeretnénk összerittyenteni messze földön (vagy holdon, esetleg napon) híres virágzó űrállomást. Éppen ezért értetlenül állok a játék kézikönyve előtt, amely csupán egy harmincoldalas füzetecske, s amelyből még annyi információ sem derül ki, mint ebből a három oldalon szerénykedő cikkből. Hasonló a helyzet a játékban is: a Startopiában gyakorlatilag nincs help – a soványka tutorial édeskevés, és nincs megfelelő visszacsatolás (részletes statisztikák, diagramok) ügyködésünkről. Az igazán mély állomásirányítói ismereteket (az egyes fajok kedvenc épületei, az általuk preferált biofedélzeti éghajlat, játszanak-e Gameboy Advance-szal stb.) sehol nem találjuk meg. Illetve, előbb-utóbb mindenre rá fogunk jönni menet közben, ám amikor már végre megismernénk a Startopiát, a játék hirtelen véget ér. A program ugyanis mindössze 10 küldetéssel szúrja ki a játékos szemét. Ráadásul csak az utolsó néhány misszió mondható valamilyen szinten nehéznek, minden tudásunkat pedig csak a legutolsóban kell bevetnünk – a játék tehát ott fejeződik be, ahol tulajdonképpen el kellene kezdődnie. Ez a körülbelül 20-30 órányi játékidő nagyon karcsúnak számít 2001 derekán, még akkor is, ha a játékos a háromszemélyes multiplayer-partikon kívül egy kellő finomsággal állítható gép elleni „malaciga" üzemmódban is kipróbálhatja űrmenedzseri képességeit. Ez utóbbi játékforma újabb furcsaságokat hoz elő: az AI ugyanis néha megmagyarázhatatlan sebességgel építkezik, amit azért valamelyest kompenzál rettenetesen rossz helykihasználásával és azzal, hogy rengeteg felesleges épületet (időmérőt, lámpasort) gyárt. És ezzel morgolódásom végére is értem – nem szeretek olyan játékot szidni, amelyik ennyire tetszik, de úgy éreztem, hogy ezekre mindenképpen ki kell térnem.

CSILLAG SZÜLETIK

A játékmenet már önmagában is jól megtervezett és szórakoztató, ám a kivitelezés szögezi oda a játékost a székhez, és a hangulat gondoskodik arról, hogy a monitor előtt ülő virtuális állomásfőnök két küldetés között arra riadjon, hogy már hajnalodik. Az engine-t már méltattam, de annyit azért még elmondanék, hogy a Startopia 640 x 480-ban is élmény a szemnek, simán fut, és – az egyszerű irányításnak, illetve az abból következő elhanyagolható méretű, aprócska irányítófelületnek köszönhetően – a teljes képernyőt kihasználja (egy picit ugyan hajlamos a fagyásra, de stabil gépen ez nem vészes). Az épületek és az alienek poligonkezelése példaértékű (semmi összeolvadás, eltűnés a falban stb.), tervezésük és animációjuk nagyon eredeti, néha pedig annyira vicces, hogy az emberből kirobban a nevetés (például amikor zűrlényeink berombolnak a diszkóba). Az idegenek mindennapi élete is megtöltene egy mosolyalbumot: a munkások blokkolnak a gyárban, a bárban lebegő DJ szórakoztatja a nagyérdeműt, a szabadnapos alienek strandolnak a biofedélzeten és így tovább. A lények hangjai remekül asszisztálnak ehhez a hangulathoz, viszont a muzsikával(?) nem voltam kibékülve, bár kétségtelenül illik a játékhoz – prüttyögő, tüccögő gépzene, bizonyára sokaknak éppen ez jön majd be. Természetesen egy ilyen programból nem maradhat ki a tisztelgés az „ősök" előtt: rengeteg humoros utalást találunk a Star Trek sorozatra (hogy mást ne mondjak, a kisebb tárgyakat és a droidokat „felsugározhatjuk", majd lepakolhatjuk máshol), a 2001: Űrodüsszeiára (a zseniális intro mellett csupán állandó segítőnket, a VAL – Virtuális Mesterséges Életforma – nevezetű számítógépet említeném), és természetesen a Douglas Adams-könyvekre (ha jól emlékszem, a Startopia szót is Adams úr találta ki). A Startopia tehát majdnem zseniális program, csak a harcrendszeren és a küldetések számán múlott, hogy nem lett belőle klasszikus. Ettől függetlenül szívből ajánlom földi és idegen lénynek egyaránt, sőt, még az olyan alacsonyabb rendű kvarcjátékos életformáknak is, mint amilyen a Sasa. Végül, hadd zárjam e cikket VAL egyik frenetikus beszólásával: „A 42 érdekes szám, nem gondolod? Habár úgy vélem, hogy a te organikusan kifejlett értelmed képtelen felmérni a jelentőségét..."

Stöki
stoki@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyplanet.com
dracoraptorsstartopia.homestead.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PII450, 64MB RAM, 350MB HDD

87

ZOO TYCOOn

StartBox

Fejlesztő: Blue Fang Games
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games

Állatkertben mindannyian voltunk már, és biztosan mindenkinek van véleménye arról, egyáltalán szeret-e ilyen parkokba menni. Akár igen, akár nem, amikor ott vagyunk, szinte mindannyian tudni véljük, miért is boldog vagy éppen boldogtalan az ott látott állat, s mit lehetne tenni azért, hogy jobban érezze magát, valamint hogy mi jobban szórakozzunk... Tételezzük fel, hogy a vadakat szabadon nem engedhetjük, a cél az, hogy minél ideálisabb körülményeket teremtsünk számukra, miközben az őket látni kívánó látogató is megkapja, amire vágyik; kikapcsolódik, s megismeri bolygónk élővilágának egy szűk keresztmetszetét. Érdekes kihívás, és a látszat ellenére nem egyszerű. Aki szívesen megpróbálná, ősszel szerezze be a Zoo Tycoont, és vesse bele magát a látogatók és parklakók számára egyaránt ideális állatkert tervezésének és szervezésének rejtelmeibe.

CÉLOK, JÁTÉKMÓDOK

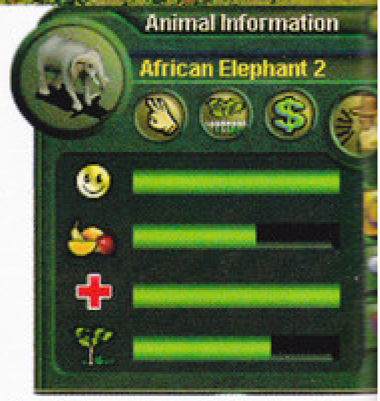
Tulajdonképpen a bevezetőben felvázoltam már a Zoo Tycoon célját. A program indulásakor két játékmód közül választhatunk. A küldetésekben kezdőknek, haladóknak illetve profiknak való feladatok közül csemegézhetünk. A komolyabbakban általában csődbe jutott, vagy katasztrofális állapotban lévő állatkerteket kell rendbe tennünk, illetve teljesítenünk időre egyéb célokat (x féle állat kiállítása, ideális létfeltételek, rendkívül elégedett látogatók stb.). A free, azaz szabad módú játékban az általunk választott méretű parkban azt teszünk, amit akarunk. Ez természetesen teljesen más kihívást kínál, mint az előző. A béta verzióban jobban szerettem az utóbbit (igaz, a küldetéseket is mind végigjátszottam), mert zavart, hogy amint teljesítettem a feladatokat, a program gratulált, és kirakott a menübe, fel sem ajánlotta, hogy esetleg akarom-e folytatni.

KI KERÜLJÖN A KETRECBE?

A bemutatni kívánt állatok kiválasztása előtt érdemes kicsit átgondolni, hogyan és mit szeretnénk majd kialakítani a rendelkezésünkre álló térben (amely sajnos nem fog növekedni). Érdemes kialakítani zónákat, ahol az azonos földrész vagy vidék állatai kapnak helyet, mert ők is sokkal jobban érzik majd magukat, és a terep elrendezése is könnyebb, nem is szólva a hangulatos végeredményről. A legjobb koncepció, ha a látogatókat zárjuk be észrevétlenül, és az állatoknak minél tágasabb területet biztosítunk. Egyes fajokat össze is lehet rakni (Pl. zebra – gazella – zsiráf, bár ebben a hármasban vagy a zsiráfok vagy a gazellák nem lesznek elégedettek), míg másokat zavarja a többiek túlzott közelsége. Lesznek, akik jól bírják a magányt (orrszarvú), míg mások csak nagyobb csoportban érzik jól magukat (csimpánz). Érdemes áttanulmányozni az állatokról az információkat (az adoptálási ablakokban). Itt látható, hol élnek, mit kedvelnek és milyen a társas életük. Ha kitaláltuk, melyik állat befogadásával kezdünk, készíthetjük is a helyet számára...

LUXUSLAKOSZTÁLYOK

Mindenek előtt el kell dönteni, hogy a hely hány példánynak készül, majd választhatunk az alacsonyabb, illetve magasabb kerítések közül. Már itt óvatosságra intek mindenkit. Én például a nem túl veszélyes fajok esetében, a látogatók felé eső oldalon alacsonyabb rácsokat tettem, és bizony nem egyszer előfordult, hogy az emberek bemásztak a kifutókba, sőt, olykor az állatok szöktek ki (ilyenkor aztán van sikítozás, fejvesztett menekülés). Ügyeltem a ketrecek anyagának megválasztására is, bár a tesztként nádkerítés mögé tett oroszlán sem szökött nálam ki. Így aztán a megválasztás legfőbb szempontja végül a magasság és a látvány lett.



Ha elkerítettük a területet (ügyelve, hogy az ajtó a gondozó számára elérhető helyen legyen), következhet a lakosztály berendezése. Rendkívül sok apróságra kell majd figyelni: a domborzatra, a terepre és a növényekre. A kínálat szerencsére változatos, így megkísérelhetjük kialakítani az ideálishoz legalább közelítő otthont. A megmérettetés az állatok betelepítése után kezdődik, ekkor azonnal kérjük ki a gondozó véleményét (aki tolmácsolja az állat igényeit). Rögtön látható lesz, mi a gond (pl. túl sok a fű, kevés a sekély víz, több kő kellene stb.). Ilyenkor apránként addig kell ala-

kítani a helyszínt, míg az állatok elégedettek és boldogok nem lesznek.

A STÁB

Állatkertünkben háromféle alkalmazottat foglalkoztathatunk: a gondozót, a karbantartókat és az idegenvezetőket. A munkások havi díja borsos lesz, ezért alaposan dolgoztassuk meg őket!

A gondozók számára ki kell jelölni, hogy mely állatokat kell ellátniuk. Ezt valamiért nem tehetjük meg, ha rájuk klikkelünk, hanem ki kell kérni az alkalmazottak listáját, és ekkor a munkaterület meghatározására szolgáló ikon dupla klikkel megjelenik (lehet, hogy ez még a bétaverzió hibája). Amint ez megtörtént, a gondozó eteti, takarítja és szükség esetén elsősegélyben részesíti a kijelölt ketrecekben lévő állatokat.

A karbantartók az állatkert állapotáért felelősek,

ezért ők takarítanak és javítják azt, ami meghibásodik. Számukra is ki kell jelölni a ketreceket, ám takarítandó zónákat (mint anno a vidámpark-szimulátorokban) nem adhatunk meg. Ez nagyon nagy hiányosság, mert az étkező helyek környékén rendszerint rengeteg szemét keletkezik.

Az idegenvezetők feladata lenne az érdeklődő látogatókat körbevezetni a kertben bemutatva nekik az egyes állatokat stb. Elvileg meg is teszik ezt, ha feladatukként kijelölöd az egyes ketreceket. Próbaként felvettem pár ilyen „túravezetőt", de egyiküket sem láttam sürgölődni, így egy idő után nem alkalmaztam őket,

és hiányuk semmilyen hátrányt nem jelentett.

AZ ELÉGEDETT LÁTOGATÓ

Jó tudni, hogy amint a játék elindul, az állatkert nyitva áll, tehát azonnal érkeznek a vendégek. A stresszesebb vezetők esetleg a pillanat álljt aktiválva építkezhetnek, míg mások nyugodtan készülődhetnek, miközben a népek csak úgy nyüzsögnek odabent.

A látogatók akkor elégedettek, ha van bőségesen néznivaló, az állatok nyugodtak, a kert tiszta és jól karbantartott, s számukra is akad szórakozás (állatshow, elefántlovaglás stb.), valamint étel-ital, no meg a toalett is biztosított, s mindez elérhető áron van. Ez esetben hosszú ideig elidőznek a parkban, rendszeresen hangot adnak jó érzésüknek, s távozásuk után jó hírt keltenek.

Kicsit hiányoltam annak lehetőségét, hogy nyakon ragadhassam a park vendégeit is, mert azok, akik bemásznak valamelyik ketrecbe, bizony többet nem tudnak kijönni, csak te vezetheted ki őket, ha megnyitod a ketrecet. Ez előtt persze ki kell pakolni az állatokat, hogy ne legyen pánik, és mire emberünk kijön, lehet, hogy bemegy öt másik…

PISZKOS ANYAGIAK

Ahhoz hogy teljesíthessük a küldetéseket, illetve felépíthessük álmaink parkját, rengeteg pénzre lesz szükségünk. A kezdetekben a legfontosabb bevételi forrásunk a belépők árából befolyó összeg (ennek értékét a kapura klikkelve adhatjuk meg). Ha a park kellemes időtöltést kínál a látogatóknak, egyre többen jönnek, tehát nem lesz okunk panaszra. Ám néhány értékes állat, illetve nagyobb kifutó finanszírozásához ez kevés. Szerencsére, ha jól vezetjük a parkot, rendre kapunk adományokat különféle szervezetektől, illetve tehetősebb látogatóktól is. Ez a forrás azonban kiszámíthatatlan. Ezért érdemes foglalkozni azzal is, hogy eladjuk a szaporulatot. Vannak olyan fajok, melyek könnyen és viszonylag gyorsan szaporodnak az általunk teremtett mesterséges körülmények között is. Válasszuk őket a park első látványosságainak, így az elégedett látogatók

mellett még extra bevételhez is jutunk. Azt még nem sikerült kifigyelnem, hogy okoz-e lelki megrázkódtatást az anyaállatnak, ha túl korán eladjuk kicsinyeit, de nem hiszem, hogy a program ilyen részletekre is odafigyel…

Végül említésre érdemesek még a boltok és a különféle show-k forgalmából származó bevételek, melyek összegét egységenként változtathatjuk.

KUTATÁSOK

Akárcsak a vidámpark-szimulátorokban, ebben is kutatnunk kell az újdonságokért. A tudósaink munkája kétirányú; egyrészt olyan új állatfajokat fedeznek fel, melyeket adoptálhatunk, másrészt növények, parkberendezési tárgyak, látványosságok, szolgáltatást kínáló pavilonok megismerésén fáradoznak. A havi, kutatásra szánt összeget ennek megfelelően külön-külön kell megadnod, ezzel befolyásolod a munka ütemét.

HANGULAT

A Blue Fang a klasszikus, izometrikus formát választotta a Zoo Tycoon megjelenítésére. A kicsit rajzfilmszerű figurák a hagyományos látványvilágba illenek. A hangok valóban viszszaad-

ják a látogatóktól nyüzsgő állatkert hangulatát, így az összhatás igen kellemes. A béta verzió olykor fagyott, ha a nyüzsgés már túl nagy volt, akár 800x600-as, akár 1024x768-as felbontásban játszottam, de ezt őszre biztosan kiküszöbölik, hiszen az E3-on ilyen hibát a program nem produkált. Ettől függetlenül a hangulat ellen egy szavam nem lehet, még a panaszkodó állatok hangját is meg lehet különböztetni a többitől, és a kifutón belüli mozgásuk is nagyon változatos. Zene egyelőre nem volt, szerintem az sem baj, ha kimarad...

TIPPEK, TRÜKKÖK

Talán korai béta verzió alapján trükköket írni, mégis egy párat megemlítenék.

- Figyelj oda a rendszeresen érkező üzenetekre. Ha a szöveg piros, valami gond van. A legfontosabb, hogy a beteg állatokat gyorsan lásd el, különben a ketrec többi lakója zaklatott lesz, s mire meggyógyítják társukat, már teljes a káosz, ami nehezen áll helyre, ráadásul ezt a látogatók is érzékelik.
- Minél előbb építs ajándékboltot, mert csaknem minden vendég vesz valami szuvenírt. Mivel ez számodra nem nagy kiadást jelent, kicsit csökkentheted a bolt árait.
- Vigyázz a vízilovakkal, a jegesmedvékkel és a malacokkal, igen kényesek a megfelelő terepfajták arányaira, valóságos csoda tökéletes kifutót készíteni nekik.
- A csimpánzok csak nagyobb csoportban érzik jól magukat, s mivel viszonylag sűrű, trópusi növényzetet igényelnek, nem ritka, hogy kilógnak, gondolom, hála a magas fáknak.
- Ne engedd a látogatókat közvetlenül a veszélyesebb állatok kifutója mellé, vagy oda tegyél sűrű rácsot.
- Ne sajnáld a pénzt a park díszítésére. A sűrű növényzet az állatokra is jó hatással van.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyplanet.com

- A gyerekek rendszeresen etetik az állatokat. Sajnos csemege-elárusító pavilon nincs, ezért nem lehet tudni, mit dobálnak a ketrecekbe. Megfigyeléseim szerint a látogatókkal „közvetlenül" érintkező állatok sokkal gyakrabban betegedtek meg.
- A nehezebb küldetések felvállalásakor ne a megszokott rendet kövesd, hanem a feladatok függvényében gondold át tennivalóidat. A rendelkezésedre álló idő rövidsége miatt érdemes a pillanat állít bekapcsolni, és úgy építkezni (feltéve, hogy ez a lehetőség a végleges verzióban is megmarad).
- Minden állat ketrecébe kell egy kis piszok. Ez a területtípus ne hiányozzon egyik kifutóból sem.
- A fajspecifikus menedékházak javítják az állatok hangulatát. Több értelmét látnám a dolognak, ha a programban az időjárás változó lenne.

BÉTA TAPASZTALATOK

A Zoo Tycoon rendkívül szórakoztató már most is, pedig a béta verzió bizony legalább félóránként, ilyen-olyan okokból kifolyólag kivág a programból. Nagyon hiányzik azonban valami többlet, ami igazán feldobná a játékmentet. Igaz, hogy rengeteget bajmolódhatunk, mire az állatok és a vendégek is elégedettek, ám ha ezt sikerült elérni, már csak a csinosítás és a pénz bezsebelése marad; nem történhet semmilyen katasztrófa, és nem szöszöghetünk valaminek a tervezgetésével sem. Ezért az állatkert-szimulációt semmiképpen sem tudjuk összehasonlítani a vidámparkok építésével, sőt még a Sim Cityvel sem (a legnagyobb katasztrófa, ha például a bengáli tigris valahogy kiszabadul).

Igazi nyugodt kikapcsolódásra számíthatnak majd azok, akik majd ösztöl nekiállnak megtervezni álmaik állatkertjét. Remélem, a Microsoft a játékban felkínált opciónak megfelelően rendszeresen gondoskodik majd arról, hogy az internetről letölthessünk új állatokat, növényeket, tárgyakat és üzleteket. Ez esetben a békés tervezgetések és pátyolgatások kedvelői hosszú távon eljátszhatnak majd új kedvencükkel.

Lily

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD,

84

ST STARFLEET COMMAND II: ORION PIRATES

StartBox

Fejlesztő: 14 Degrees
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com/sfc-op

Ugye sokakat meghökkentenék azzal, ha kijelenteném, hogy a StarFleet Command I. és II. része minden idők legkidolgozottabb stratégiai játékai? Pedig az elsőre furcsának tűnő megállapításnak igenis van valóságtartalma: ebben a műfajban egyetlen, ismétlem, egyetlen más alkotás sem versenyezhet az SFC által felvonultatott háttér-információ mennyiségével és minőségével. Aki pl. mindig is szerette volna megtudni, hogy pontosan mekkora a Klingon Vorcha osztály csillaghajóinak végsebessége (természetesen galaktikus standard impulzusban mérve), vagy hogy mikor állították szolgálatba a legújabb revíziót, az ebben a programban kétségkívül megtalálhatta a választ. Sajnos a játék eme erős oldala bizonyos szempontból legnagyobb gyengesége is volt, hiszen a napjaink "műanyag" RTS-eit fogyasztó vásárlóknak nem igazán volt türelmük elmélyedni az apró részletekben. Az SFC helyzetét ráadásul tovább súlyosbította meglehetősen bonyolult irányítása és igazán emberpróbáló nehézsége: a gyors sikerélményt remélők valószínűleg már az első összecsapás után törölték az amúgy jobb sorsra érdemes programot. A játék legnagyobb hiányosságát mégsem ezek jelentették, hanem a fejlesztők által előzetesen beígért, dinamikus hadjárat-generáló rendszer, az ún. Dynaverse II nem megfelelő működése. Ez elsősorban a többjátékos üzemmódot sújtotta, ti. a hibák miatt sokáig lehetetlen volt ténylegesen kipróbálni az Interneten állítólag akár több ezer játékost egyidejűleg is kiszolgálni képes rendszert.

Időközben ugyan a bajt orvosló patch megjelent, ám a döcögős indulás következtében a Dynaverse II generálta on-line világ csak néhány tucat önjelölt kapitány otthona lett a várt tömegek helyett. Kellett tehát valami, ami a figyelmet ismét a méltatlanul elfeledett SFC2-re irányítja – az eredeti programhoz kiadott első kiegészítést, az Orion Pirateset pontosan erre a szerepre szánták. Itt valószínűleg többen megjegyzik majd, hogy kevéssé etikus üzleti húzás olyan szoftvert eladni a vásárlóknak, amelyet már a korábbi terméknek is tartalmaznia kellett volna. Tény, hogy az ilyesfajta állításoknak lenne is bizonyos valóságtartalma, ám szerencsére az OP jóval több egyszerű javításnál, s azért pozitív meglepetésekkel is szolgál. Ezek közül a legnagyobb mindjárt a program telepítése után éri a felhasználót, ti. az OP a teljes eredeti játékot is tartalmazza, vagyis használatához nem szükséges az SFC2! Valljuk be, ez azért eléggé baráti húzás volt a kiadó részéről, ráadásul a kiegészítő lemez állítólag jóval olcsóbb is az eredeti programnál (igaz, ahhoz egy zenei anyagokat és képek sokaságát tartalmazó bónusz CD is járt).

A végre ténylegesen is működő Dynaverse II-n túl az OP legfontosabb újdonságát (mint az a címből is kikövetkeztethető) az Orion Kalózok választható oldalként való feltűnése jelenti. A Star Trek saga szerint ezek a kegyetlen martalócok eléggé sokszínű népségből verbuválódtak, ennek megfelelően számos frakcióra oszlanak. Elméletileg mindegyik csoportnak meg vannak a maga féltve őrzött technológiái, egyedi hajótípusai stb. A játéban viszont ennek sajnos nyoma sincsen, az egyes frakciók ugyanazokat a csillaghajókat és felszereléseket használják, s eltérő céljaik sem jelenítődnek meg igazán. Ráadásul ezen a meglehetősen kétes értékű újdonságon felül az OP láthatóan igen kevéssé változott meg az eredeti SFC2-höz képest, vagyis sem a grafika/audio sem a játékmenet/MI terén nem került sor komolyabb ráncfelvarrásra. Igaz ugyan, hogy a már megjelenésekor eléggé kiforrottnak tűnő alkotás (a Dynaverse II rendbetételén kívül) nem is nagyon igényelte a módosításokat, de azért némi extrát, már csak az SFC2-t és az OP-t egyaránt megvásároló Star Trek rajongók kedvéért illendő lett volna az eredeti kódsorok közé gyömöszölni.

Bevallom, komoly gondban vagyok az OP értékelésével. Ha pusztán a kiegészítő lemez által hordozott újdonságok értéket nézem, akkor az OP alig több mint 60 százalékra számíthatna. Ha viszont úgy tekintek rá, mint az eredetileg is kiváló SFC2 immár csaknem teljességgel hibátlan inkarnációjára, akkor pontszámom nem lehetne kevesebb 90-nél. Mint mindig, az igazság ezúttal is valahol félúton lehet a két szélsőséges érték között, s apróbb változtatásokkal ugyan, de most én is tartom magam az antik gondolkodók eme bölcsességéhez.

Joshua

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	31/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

79

P333, 128MB RAM, 500 MB HDD, D3D,

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

StartBox

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com/mightandmagic/legends

Találós kérdés: Adott két csapat, a jók és a rosszak. Felfegyverkeznek, és bevetik magukat a terepre, ahol egy-egy célt kell elérniük a másik ellenében, miközben általában halomra ölik egymást. Ha az egyik csapat elérte a célját, bevásárlás van (minden egyes csapattag pénzt kap a kinyírt ellenfelekért és a teljesített célokért), majd jön a következő kör és így tovább. Az elhullott karakterek – hogy ne unatkozzanak – „szellem-módban" láthatatlanul figyelhetik a többiek küzdelmét. Melyik játékról beszélek? Igen, a Counter-Strike-ról. Igen, a Legends of Might and Magicről. Most mi van!? Hát ez az... Jómagam is hasonlóan zavart ábrázattal pislogtam az első LoMM-partijaim után a monitorra, mint most az olvasó e sorokra. Szóval akkor kezdjük inkább elölről, Ádámtól és Évától.

LEGENDS OF COPY AND PASTE

Volt egyszer a Might and Magic világa, tele jobbnál jobb játékokkal, és ígéretes játék-lehetőségekkel. A MM játékok kiadója, a 3DO szorgalmasan húzkodta is egymás után a rókabőröket. Egyszer aztán az a bohókás ötlete támadt valakinek a vének tanácsában, hogy igazán ráférne a világra egy hatalmas online szerepjáték, EverQuest után szabadon. El is kezdődött a fejlesztés, vettek 3D engine-t sok pénzért, aztán egyhamar kiderült, hogy egy ilyen játék túl nagy falat mindenféle tapasztalat nélkül – frappáns huszárvágással átszabták az egészet akció-elemekkel dúsított, kooperatív RPG-re, már nem X ezer játékossal, hanem két tucattal. Telt-múlt az idő, és kiderült, hogy ez sem megy olyan nagyon: újabb, egyben utolsó koncepcióváltás következett, és a játék elnyerte végső formáját: fantasy környezetű, csapat-alapú taktikai akciójáték képében. Ilyent már láttunk százszor antiterrorista, futurisztikus és katonai körítéssel, de fantasyben még soha; tehát csak ügyesen kell adoptálni az eddigi ötleteket az új formába, és biztos a siker – gondolták ők...

Bármennyire is multiplayer játék, azért csak van a LoMM-ban egyszemélyes mód, a kezelés, a fegyverek és a pályák kiismerésére. Itt jön az első meglepi is, lévén botoknak, vagy komolyabb AI irányította ellenfeleknek se híre, se hamva. Vannak ellenben kóbor szörnyek a pályákon, amelyek egyrészt randák, másrészt az intelligenciájuk olyan, mintha Beavis és Butt-head programozta volna: kizárólag a „ha meglátom, odamegyek, és megeszem" életérzést ismerik. Sebaj, legalább a karaktereket és a fegyvereket próbáljuk ki! Hat karakterosztály közül választhatunk, ami valójában csak három, mivel a lovagtól, a druidától és a varázslónőtől gonosz megfelelőik, a harcos, az eretnek (oké, ez hülyén hangzik magyarul, maradjon heretic) és az íjász a nevükön kívül másban nemigen különböznek. Nem gond, a három is több, mint a semmi – vigasztalhatjuk magunkat, de aztán kiderül, hogy még a három kaszt sem különbözik eléggé markánsan egymástól (arról nem is beszélve, hogy annyi RPG-elemet se lehetett belevinni, hogy saját karaktert generálhasson az ember?!). A harcosok egy kicsit jobban bírják a gyűrődést, az íjászok meg jobban lőnek, de igazából az ember nem a tulajdonságaik, előnyeik-hátrányaik alapján fog választani, hanem az érzésért, hogy „hú, most lovaggal nyomulok". Minden karakter fel van szerelve közelharci és távolsági fegyverekkel (hat-hat egyre erősebb darab), használhatnak páncélt, vehetnek extra előnyöket biztosító cuccokat és szuperfegyvereket, ezen felül mindenkinek van külön varázstárgya, amelyhez csak ő férhet hozzá – és ennyi, ne tovább. A fegyverek Unreal módra rendelkeznek elsődleges és másodlagos tüzelési móddal, így rengetegféle gyilkoló metódust használhatunk. Az arzenálra a szuperfegyverek teszik fel a koronát, e csoportban egészen aránytalanul durva eszközöket találunk a mandinerből sorozatlövő Gatling számszeríjtól kezdve az Antiochiai Szent Kézigránátig bezárólag, amelyik aztán igen emberesen pusztít nyúlon innen és túl.

Ami még az egyszemélyes gyakorlás során feltűnik, az a grafika. A játékot a LithTech 2.0 engine hajtja, amely a No One Lives Foreverben már igencsak megvillogtatta az oroszlánkarmait. Nos, a LoMM-ban azok a karmok már nem tűnnek olyan élesnek... A pályák hol élénk, vibráló színekben tündökölnek, hol töksötétek, a karakterek és a szörnyek hol részletesen kidolgozottak, hol már-már karikatúra-szerűen groteszkek, a fegyverek effektjeiről pedig inkább ne is beszéljünk, Kirk kapitány az első Star Trek té-

vésorozatban szebb lézersugarakat lövöldözött, mint ezek itt. Az egészből hiányzik az az egységes stílus, hangulat, karakter, ami a NOLF-ot naggyá tette – mondjuk, az is igaz, hogy abban művészek alkották a látványvilágot, ebben meg „csak" grafikusok.

Most már mindent tudunk, kisujjból henteljük a szörnyeket, ideje, hogy kezdődjön az igazi móka, a multiplayer. Legfeljebb 16-an nyomulhatunk LAN-on és interneten, amihez a Gamespy nyújtja a segítséget. Utóbbi egyelőre nem kecsegtet kiemelkedő sikerélménnyel, e sorok írásakor a program kb. egy hete jelent meg, nekem pedig nem sikerült még egyszerre 20 működő szervernél, illetve 50 online játékosnál többet találnom... A gond az, hogy a Might and Magic hagyományosan Amerikában erős, a LoMM pedig ideát egyelőre a szokásosnál is gyengébben muzsikál (az angol eladási listán a mérsékelten előkelő 97. helyen sikerült debütálnia...), tehát egészen valószínűtlen időpontokban kell(ene) fellépnünk a netre, hogy igazi ellenfél-választékot leljünk a móresre tanítandó amcsi játékosok képében. Sebaj, marad a LAN, ott legalább nem lesznek laggondjaink (nekem mondjuk neten sem voltak, még 33.6-os modemmel sem, de sokan panaszkodnak a lagra, szóval valószínűleg csak szerencsém volt).

Négy játékmódban irthatjuk a gonoszt/jót ízlés szerint, némelyik kicsit, mások unalomig ismerősek lehetnek már más játékokból. Van a Capture the Fl... bocsánat Sword in the Stone, amelyben a két csapat célja a pálya közepén terpeszkedő Excalibur-másolat megszerzése, és hazaszállítása, bemelegítésnek jó lehet. Van Warlord Escape, amelyben a jóknak egy fegyverzet és páncél nélküli karakter pályáról való kijutását kell menedzselni, a gonoszoknak pedig ezt megakadályozni, ez sem rossz, de láttuk már ezerszer. A következő módunk, a hercegnőszabadítás olyan, mint a CS túszszabadítása, a jóknak a gonoszok fogságában sínylődő hercegnőt kell megmenteniük, siker esetén a mesékben ilyenkor szokásos erotikus töltésű jelenetek sajnos elmaradnak. Az utolsó és egyben legeredetibb mód a sárkányvadászat, melyben a két csapat azon verseng, hogy kinek sikerül kinyírni a barlangjában üldögélő és böszme nagy tűzgolyókat eregető sárkányt. Itt aztán lehet lesipuskázni, a másik csapat tagjaira vadászni, kivárni, míg azokat a sárkány megeszi, és egyéb, a Ki nevet a végén?-ből ismerős taktikákat bevetni. A gond nem is a játékmódokkal van, hanem azzal, hogy ugyan rengeteg játékelemet másoltak a készítők a Counter-Strike-ból, a legfontosabbat, a közel tökéletesre polírozott és kiegyensúlyozott játékmenetet nem sikerült reprodukálniuk. Nagyon nem. A karakterek túl gyorsak és túl erősek, a fegyverek túl lassúak és túl gyengék. Ebből adódóan az egylövéses elhullások ritkák, és még egy komolyabb zárótűzből is ki lehet aránylag ép bőrrel evickélni. A közelharci fegyverek használhatósága a nullát közelíti, a lőfegyverek pontossága, illetve a mozgás közbeni lövöldözés pontatlansága pedig jelentőségét veszíti, mivel a pontos lövések elől is el lehet kígyózni ügyes testcselekkel. Szóval, ahol egy kis eredetiség kellett volna, szorgos másolás látszik a játékon, ahol meg lehetett volna másolni, ott semmi.

Itt jegyezném meg, hogy tapasztalataim szerint a szuperfegyvereket és a szörnyeket jobb kikapcsolva tartani, utóbbiak ritka unalmasak egy idő után, előbbiek pedig annyira kiegyensúlyozatlanok, hogy az a csapat, amelyik először szerez meg egy ilyent, szinte automatikusan nyeri a következő kör(öke)t, amiből újabbakat tud venni, stb., stb., stb.

LEGENDS OF FIGHT AND TRAGIC

És mégis! Minden eddigi gyalázkodás ellenére azt kell mondanom, hogy a LoMM kifejezetten szórakoztató és élvezetes tud lenni, ha hozzászokunk a kisebb-nagyobb rigolyáihoz. Ennek pedig egyetlen oka van: a fantasy környezet. Hiába gyenge közepes Counter-Strike klón, akkor is ott van az élmény, hogy az ember varázslóval, lovaggal és druidával nyomul, mágikus számszeríjat szorongat, sárkányokkal és titánokkal küzd, és ha nagy pácba kerül, hát varázslattal próbálja magát menteni. Ez a hangulat, a Might and Magicból ismerős karakterekkel és szörnyekkel karöltve megmenti a játékot – egy ideig. Aztán előbb-utóbb a hangulat megkopik, az ember pedig visszatér a sokkal tökéletesebb játékélményt nyújtó régi, jól bevált „reális" alapokon nyugvó taktikai/akció csapatmókákhoz, az Operation Flashpointhoz, a Counter-Strike-hoz, a Team Fortresshez, vagy ami tetszik. A LoMM könnyen lehetett volna stílusteremtő klasszikus, de kihagyta a ziccert, és így csak az első úttörő szerepe jutott neki a játékstílus fantasy oldalágán. Ha több RPG-elemet visznek bele, ha jobban kiegyensúlyozzák a játékot, ha markánsabb, egyedibb karakterosztályokat tesznek bele, ha kitalálnak jobb, „fantasysebb" játékmódokat, ha, ha, ha...

Hancu
recyclebin@hancu.com

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	31/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	8/15
ÖSSZHATÁS	3/5
72	

P233, 32MB RAM, 325MB HDD, D3D

BG2: THRONE OF BHAAL

StartBox

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Interplay
Web: www.bioware.com

Amikor 1998-ban a Baldur's Gate sorozat elindult, óriási űr tátongott a szerepjátékok piacán. Szinte nem volt egyetlen olyan épkézláb szerepjáték sem, mely képes lett volna visszahozni az RPG-k dicső múltját. Aztán jött ez a viszonylag ismeretlen kanadai csapat, s készítettek egy olyan játékot, melyre nem volt példa a Wizardry 7 és a Betrayal at Krondor óta. A siker nem rontotta el a készítőket, s két év kemény munka után 2000 őszén megjelentették a Shadows of Amnt, mely minden tekintetben túlszárnyalta elődjét. Az eladások ismét bebizonyították, hogy igenis van igény erre a műfajra is. Most azonban úgy tűnik, elérkeztünk az út végéhez, s el kell búcsúznunk a Bhaal eposz szereplőitől. A Throne of Bhaalban elvarrják a befejezetlen szálakat, s végleg lezárják a történetet.

MIT KAP A VÁSÁRLÓ?

Aki megveszi ezt a kiegészítőt, az jóval többet kap a pénzéért, mint ahogy azt gondolná. A program önálló alkotásként is megállná a helyét, az 50 óra tiszta játékidő bizony felülmúl sok konkurens játékot. A Shadows of Amn hét fejezete hárommal bővül, s a bejárható területek száma is tízzel gyarapszik. A három új fejezet egyike a Watcher's Keep, mely akkor is játszható, ha nem fejeztük be a második részt. Ebben a hatszintes labirintusban találhatjuk meg a legjobb varázstárgyakat, s itt szembesülünk a legnagyobb kihívásokkal. Rengeteg kemény csata és agyafúrt fejtörő várja az idelátogatót. A nehézségi szint a csapatunk szintjével párhuzamosan nő, így azok is bemerészkedhetnek a Watcher's Keepbe, akik nem töltötték a fél életüket a karakterek feltápolásával.

A GRAFIKA ÉS A HANG

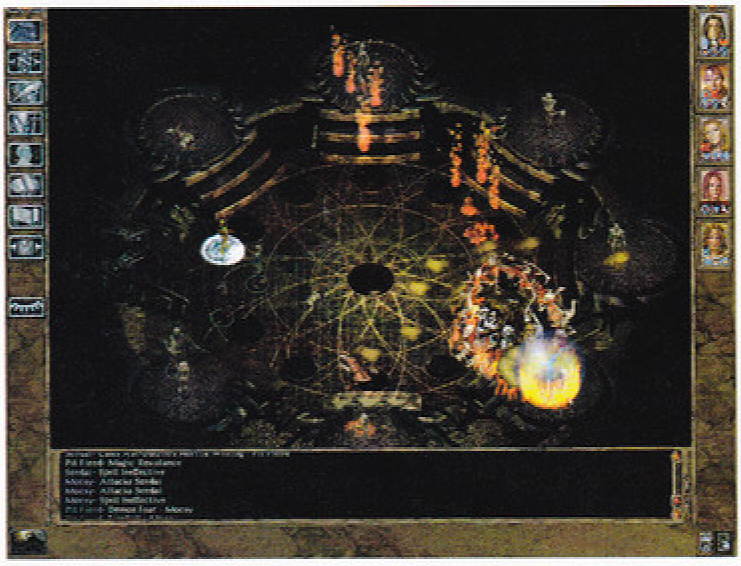
Grafikai szempontból szinte semmi sem változott a BG2-höz képest. A hátterek és a varázslatok ezúttal is kihasználják a 3D-s gyorsító kártyákban rejlő lehetőségeket, de a hatást csak nagyon nehezen lehet észrevenni. A karakteranimációk is maradtak a régiek, pedig reménykedtem benne, hogy javítanak ezen a részen. A Baldur's Gate sorozat mindig is híres volt a zenéjéről és a beszédről. Az Icewind Dale-től eltérően most nem Jeremy Soul volt a zeneszerző, viszont ennek ellenére ezúttal is olyan muzsikák csendülnek fel menet közben, melyeket nem felejtünk el egyhamar. A hangokat kölcsönző színészek azonban most is kiemelkedőt alakítottak, s ezzel olyan hangulatot biztosítottak a játéknak, amilyent csak nagyon ritkán tapasztalhatunk meg. Külön ki kell emelnem Cespenar és Sarevok teljesítményét, az ő hangjuk nagyon el lett találva.

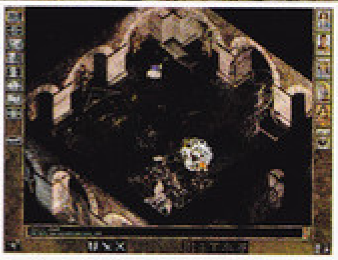
A TÖRTÉNET

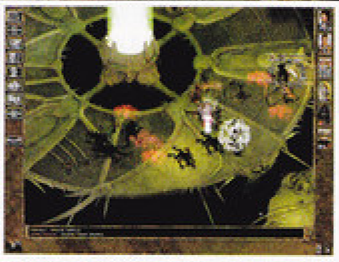
A trilógia központi motívuma, a Bhaal vérvonal továbbvitele ebben a kiegészítőben éri el a tetőpontját. A földi léte alatt számos utódot nemezett, akik között most dúl az örökösödési háború. Az öt legerősebb ivadék szövetséget kötött egymással, s azt tervezik, hogy kiirtják az összes féltestvérüket. Szerencsétlenségükre mi is az eltávolítandó akadályok közé tartozunk, s lesz némi beleszólásunk a dolgok menetébe. Kalandjaink kezdetekor a Bhaal ivadékok végső menedékéül szolgáló Saradush városában bukkanunk fel. A várost Yaga-Shura, a legerősebb Bhaal testvér tartja ostrom alatt tűzóriás seregével. A történet során még kell küzdenünk öt testvérünkkel, s az őket irányító rejtélyes erővel.

A POKOLI MENEDÉK

Bhaal isten kedvenc pihenőhelye lesz a főhadiszállásunk a Throne of Bhaalban. Itt tudjuk megidézni a kalandjaink során megismert (s életben maradt) hősöket, s itt csatlakozik hozzánk régi ismerősünk, Sarevok, aki az egyetlen NPC a kiegészítőben. A küldetéseink során talált varázstárgyainkat Cespenar, az ördögöcske rakja össze. Kérésünkre átkutatja a felszerelési tárgyainkat, s amennyiben ismerős összetevőt talál, akkor figyelmeztet. Elmondja, hogy mit kell előkerítenünk, hogy képes legyen összerakni a tárgyat. Érdemes bizonyos időközönként visszatérni hozzá, mivel szinte mindig tud valami új recep-







életünket. Minden egyes féltestvérünk halálakor visszakerülünk ide, s válaszolnunk kell a megjelenő angyali lény (Solar) kérdéseire. A felsorolt válaszok közül általában csak egy a jó, s csak úgy lehetünk jó istenek, ha mind az öt alkalommal helyesen felelünk. Az öt zárt ajtó mögött kemény csaták várnak ránk, csak úgy juthatunk el a végső harc színhelyére, ha leküzdöttük ezt az öt akadályt.

VARÁZSLATOK ÉS MAGAS SZINTŰ KÉPESSÉGEK

A kiegészítőben a készítők 8 millió pontra emelték a karakterek fejlődését akadályozó határt. Ez 40-es szintet jelent abban az esetben, ha harcost, barbárt, papot, szerzetest, tolvajt vagy bárdot indítottunk. A lovagok és a vándorok szintje legfeljebb 34-es lehet. A varázslók, a mágusok és a druidák legfelső elérhető szintje 31. Magasabb szinten (18-20, karakterosztálytól függően) karaktereink különleges képességeket sajátíthatnak el. Ez a harcosok esetében általában újfajta támadás vagy védelem a mágiától. A varázslók ezzel a módszerrel tanulhatnak meg olyan varázslatokat, melyek nincsenek lejegyezve tekercsekre (Summon Planetar, Dragon' Breath...) Minden karakterosztály hozzávetőlegesen 10 képesség közül választhat minden szintlépékor.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

A Throne of Bhaal méltó befejezése a trilógiának, a Bioware ismét megmutatta, hogy milyen is az igazán jó szerepjáték. Aki megvásárolja a kiegészítőt, az biztosan nem fog csalódni, s nagyon valószínű, hogy újra elkezdi az elejétől az egész kalandot. Érdemes másodszorra a gonosz csapattal is végigvinni a játékot, mivel kár lenne kihagyni azoknak a karaktereknek a poénjait. A trilógia befejezésével a csapatunk tagjairól rövidke önéletrajzot kapunk, mely megmutatja, hogyan teltek a napjaik, miután befejezték a kalandozást velünk. Bízom abban, hogy a Bioware ezek után sem hagyja abba a színvonalas RPG-k fejlesztését, s a Neverwinter Nights motorjára építve jövőre ismét kalandozhatunk a Forgotten Realms varázslatos kontinensein. Gratulálok Bioware, ez szép munka volt!

Mocsy
mocsy@vogel.hu

TRIALS OF THE LUREMASTER

Megjelent a Black Isle első ingyenesen letölthető kiegészítője az Icewind Dale-hez. A játék 20 új helyszínt ad a Heart of Winterrel kibővített kalandokhoz, ami hozzávetőlegesen 8-10 óra tiszta játékidőt jelent. Kalandjaink Lonelywoodban, a Whistling Gallows fogadóban kezdődnek, ahol egy titokzatos félszerzet új kalandokkal, s mesés kincsekkel kápráztatja el csapatunkat. A végcél a hatalmas sivatag, Anauroch, ahol új lények (beholder, hárpia...) és egy kísértetjárta kastély várja kis csapatunkat. Rengeteg új varázstárgy (Bag of holding) várja, hogy előássuk a poros katakombák mélyéből. Sajnos új varázslatot nem kapunk, de azt hiszem, erre nem is lesz szükségünk. A kiegészítő 75 MB-os, s a demó CD-n megtaláljátok az Extra könyvtárban.

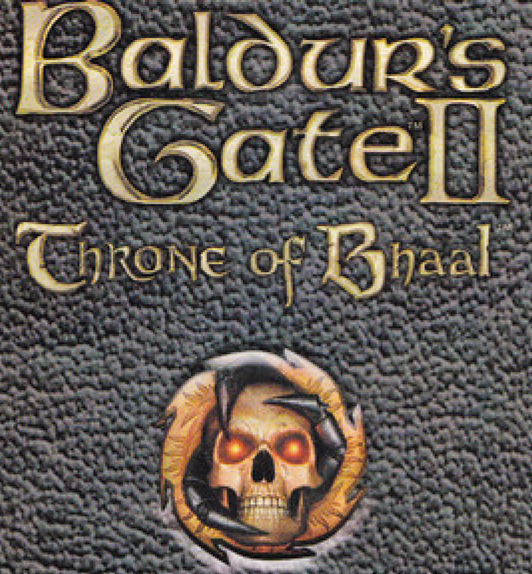
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.planetbaldursgate.com
www.gamebanshee.com
www.interplay.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 32MB RAM, 325MB HDD, D3D

90



E havi játékunkban három darab Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal™ talál majd gazdára azok között, akik helyesen megválaszolják az alábbi kérdéseket és nyílt levelezőlapon beküldik a szerkesztőség címére.

1. Ki volt az áruló a Shadows of Amnban?
2. Melyik fajhoz tartozik Viconia?
3. Melyik korábbi ellenfelünk tért "jó" útra, s csatlakozott a csapatunkhoz?

A megoldásokat augusztus 31-ig várjuk!

A beküldési cím: Vogel Publishing Kiadó
Budapest 3. Pf. 210. 1300

Vigyázz!

A játékhoz szükséges az eredeti Baldur's Gate 2: Shadows of Amn™!

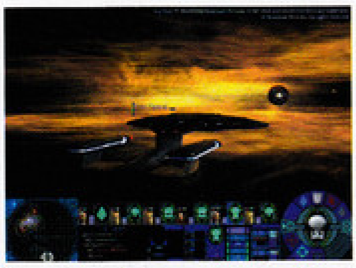
STAR TREK: DEEP SPACE NINE DOMINION WARS

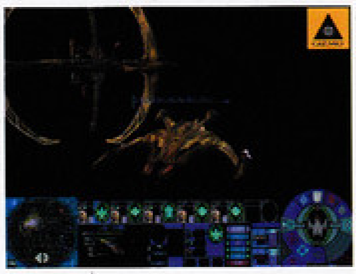
StartBox

Fejlesztő: Gizmo Games
Kiadó: Simon and Schuster
Web: ww4.simonsays.com/dominionwars_site

A Star Trek rajongóknak igazán nem lehet okuk panaszra, hiszen kevéssel a Voyager: Elite Force kiegészítő lemezének megjelenése után egy másik upgrade is érkezett a StarFleet Command II: Orion Pirates képében, hogy aztán mintegy végszóra a régóta várt Dominion Wars is befusson. A három megjelenés közül kétségkívül a legutóbbi tarthat számot a legnagyobb érdeklődésre, először is azért, mert két társától eltérően ez a teljes program kategóriában indul, másodszor azért, mert műfaját tekintve a valósidejű stratégiák családjába tartozik (ami ugyebár napjainkban nem rossz ajánlólevél), harmadszor pedig azért, mert a végeérhetetlen Star Trek saga egyik eddig érthetetlenül elhanyagolt fejezetét dolgozza fel (a fanatikusok nem kis örömére). Az is igaz viszont, hogy habár a Star Trek univerzumot alaptémájukul választó játékok alig néhány éves múltra tekintenek vissza, máris jó néhány RTS-t láthattunk, s ezek között éppúgy volt csaknem tökéletes (Armada) és kiváló (SFC2: Empires at War), mint közepes (New Worlds) és gyenge (Away Team). Az valószínűleg senkinek sem fáj, ha az illusztris és kevésbé illusztris tagokat tartalmazó lista még tovább bővül, az viszont továbbra is kérdéses, hogy ebből a kevéske szabadidejét kellemesen eltölteni kívánó játékos is képes-e profitálni valamit?

Mielőtt a fenti kérdést ténylegesen is megválaszolnám, azért engedtessék meg magáról a programról és fejlesztőiről is szólnom néhány szót… A maga teljességében a nem rövid, viszont hosszú (és mindjárt két kettőspontot is tartalmazó!) Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars névre hallgató alkotás érdekes módon nem az Activision védőszárnyai alól került ki, az elkövetők ezúttal a Simon&Schuster istálló cégei között keresendők, ezen belül is annál a Gizmo Gamesnél, amelynek éppen a DW megjelenése jelenti az első nyilvános megmérettetést. Az már a szimpatikus nevű vállalkozás honlapjának első megtekintésekor kiderül, hogy nem dollármilliókban dúskáló társaságról van szó, inkább olyanokról, akiknek a néhány MB-nyi webtárhely költségeinek előteremtése is gondot okoz, hiszen még a DW-hez tartozó link is az S&S oldalára vezet (amely szerencsére azért meglehetősen igényes). E baljós jel felett talán még el is siklana a sokat próbált cikkíró, a felett azonban már nem, hogy a frissen megjelent programhoz máris két szoftveres javítás vár letöltésre, s hogy külön felhasználói FAQ foglalkozik a DW által produkált változatos hibajelenségekkel. Ehhez képest kellemes meglepetésként hatott, hogy a tesztelés alatt a játék (legalábbis az én konfigurációmon) teljesen stabilan futott, s hogy a fent említett patch-ekre (amelyek a hírek szerint legalább annyit ártanak, mint használnak) egyáltalán nem volt szükség.





A DW története alapvetően a hazánkban sajnos egyetlen tévécsatornán sem vetített Deep Space Nine sorozatra épül, amely egy, a Federáció határvidékén működő űrállomás mozgalmas életébe nyújt betekintést. A Mélyűr 9-es, mint az emberiség hídfőállása egy ellenséges terület közepén, természetesen állandó támadásoknak van kitéve a rusnyábbnál rusnyább idegen fajok, de ezek közül is leginkább a cardassiaiak részéről. A hősies legénység persze minden támadást visszaver, hiába a már-már természetfeletti ravaszsággal megáldott idegenek minden mesterkedése, s hatalmas túlereje. A lassan már-már egyfajta ingatag status quóba hajló szituáció akkor változik meg gyökeresen, amikor új, minden eddiginél erősebb hatalom tűnik fel a színen: a Galaxis túlsó feléről érkezett hódítókat látszólag semmi sem képes megállítani. A helyzetet csak tovább súlyosbítja, hogy az önmagát csak Domíniumnak nevező agresszorhoz a revánsvágytól fűtött Cardassia is csatlakozik, miáltal csaknem az egész Alpha szektor csatatérré változik. Persze a pusztulás szélére sodródott Federáció sem marad szövetségesek nélkül: nemcsak az egykori ellenfélből lett barátok, a harcias Klingonok állnak ki teljes mellszélességgel az emberek, vulkánok és számos kisebb faj koalíciója mellett, hanem az a Romulán Csillagbirodalom is, amely mint mindig, ezúttal is elsősorban félelmetes titkosszolgálata révén avatkozik be a küzdelembe…

A Domíniumi háborúk első nagyobb összecsapásáról magából

a remekbeszabott introból értesülhetünk, amikor is tanúi lehetünk annak, hogy egy Galaxy osztályú Federációs csillaghajó hogyan fordítja meg egy már-már elveszettnek látszó ütközet kimenetelét. Úgy tűnik azonban, hogy ez kevéssé változtat a konfliktus kimenetelén, hiszen a Domínium erői már közvetlenül a Mélyűr 9-est fenyegetik - a játékos ezen a ponton kapcsolódhat a történethez akár a Federáció, akár a Domínium oldalán. A DW az RTS-ek többségéhez hasonlóan a történethez kapcsolódó, előre generált küldetésekkel dolgozik, így ne is várjunk az SFC2-ben látott dinamikus hadjáratokat; cserébe viszont ezek a virtuális csataterek tényleg különleges műgonddal megalkotottak. A játékosra alapvetően két nagyobb feladat hárul: egyrészt egy legfeljebb 6 egységből álló csillaghajó-kötelék irányítása a harcok közepette, másrészt az ezzel kapcsolatos mikromenedzsment elvégzése, beleértve a hajók, felszerelések és a legénység kiválasztását is. A két különböző tevékenység természetesen hatással van egymásra: hajóink fejlesztését a küldetések alatt szerzett kreditpontok függvényében végezhetjük el, s vica versa, az egységeinkre aggatott álcázók, fézerek, antianyag-aknák és -pajzsok, s persze a tapasztaltabb kapitányok komoly differenciáló tényezőt jelenthetnek az ütközetekben.

Grafikai szempontból az Armada kétségkívül új szintet állított az RTS-ek világában, amelyet azóta is csak megközelíteni sikerült (Dark Reign 2, Ground Control), ám felülmúlni nem. Örömmel jelenthetem, hogy e téren a DW is a nagy elöd által lefektetett úton halad, vagyis a már-már hagyományosan jelenlévő nebulák, aszteroidák és planéták, s persze ami a legfontosabb, maguk a csillaghajók is mind-mind szemkápráztató látványt nyújtanak. Kifogás talán csak maximális nagyítás esetén érheti a modelleket, ekkor ugyanis a viszonylag alacsony poligonszámmal dolgozó 3D-s motor korlátjai már nyilvánvalóvá válnak. A nagy felbontású, részletes textúrák viszont még ebben az esetben sem esnek szét, átlagos zoom esetén pedig több mint kielégítő eredményt produkálnak.

Hasonlóképp csak kedvezően nyilatkozhatok a DW zenéjéről és hanghatásairól is: egyfelől adottak Jerry Goldsmith tradicionális Star Trek témái a szokásos egyéni motívumokkal "megvadítva", másfelől a filmekben már megtapasztalt, hatásos, bár kevéssé valóságos audio környezet is tökéletesen reprodukált (élükön a légüres térben tovasivító fézersorozatokkal és fotontorpedókkal).

Az átgondoltan megtervezett, hatékony interfész mostanáig valamennyi Star Trek játék erős oldalának számított, s szerencsére nincs ez másképp a DW esetében sem. A program felhasználói felülete – mondhatni - az Armada interfészének áttekinthetőségét ötvözi a SFC 2 részletgazdagságával: csaknem tökéletes! Ahogy a fejlesztők pl. ugyanazon a váltogatható kijelzőn a saját egységek rendszereinek menedzselését és az ellenséges csillaghajók megfelelő pontjaira való csapásmérés kijelölését megoldották... az egyszerűen zseniális. A Gizmónál rádásul helyesen érezték rá arra is, hogy a játékosok többsége nem szívesen bíbelődik az olyasfajta, minden apró részletre kiterjedő irányítással, mint amilyent az Empires at Warban láthattunk, hanem jóval inkább az Armada, vagy a New Worlds képviselte (igencsak viszonylagos!) egyszerűségre

vevő. Ennek megfelelően egy-egy összecsapás a megfelelő előzetes beállítások elvégzése után akár néhány klikkeléssel is levezényelhető – próbálja csak ezt meg valaki az SFC2-ben, amelyben az első éles "pengeváltás" után üzenetek tömkelege zúdul rá a gépházból, a fegyverrendszerektől és a parancsnoki részlegtől, hogy éppen mit is kellene csinálnia...

Végezetül az MI-ről is ejtve néhány szót: nos, a DW hosszú idő óta az első program, amely (legalább ideiglenesen) megtöri a napjaink RTS-eit sújtó legnagyobb átkot, a korrekt MI hiányát. Az Away Team csaknem minősíthetetlen, és a New Worlds igencsak átlagos mesterséges intelligenciája után az új Star Trek játék e téren is képes volt meglepetést okozni. Az ellenséges csillaghajók az adott helyzettől függően falkákba verődve köröznek kötelékünk körül, ideiglenesen visszavonulnak, majd újra támadnak, vagy nyomasztó túlerejükre alapozva

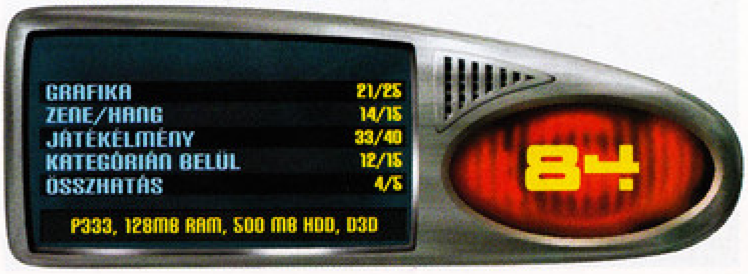
egyszerűen csak megpróbálnak legázolni minket, vagyis pontosan azt teszik, amit az ördögien ravasz idegenektől elvárhatunk.

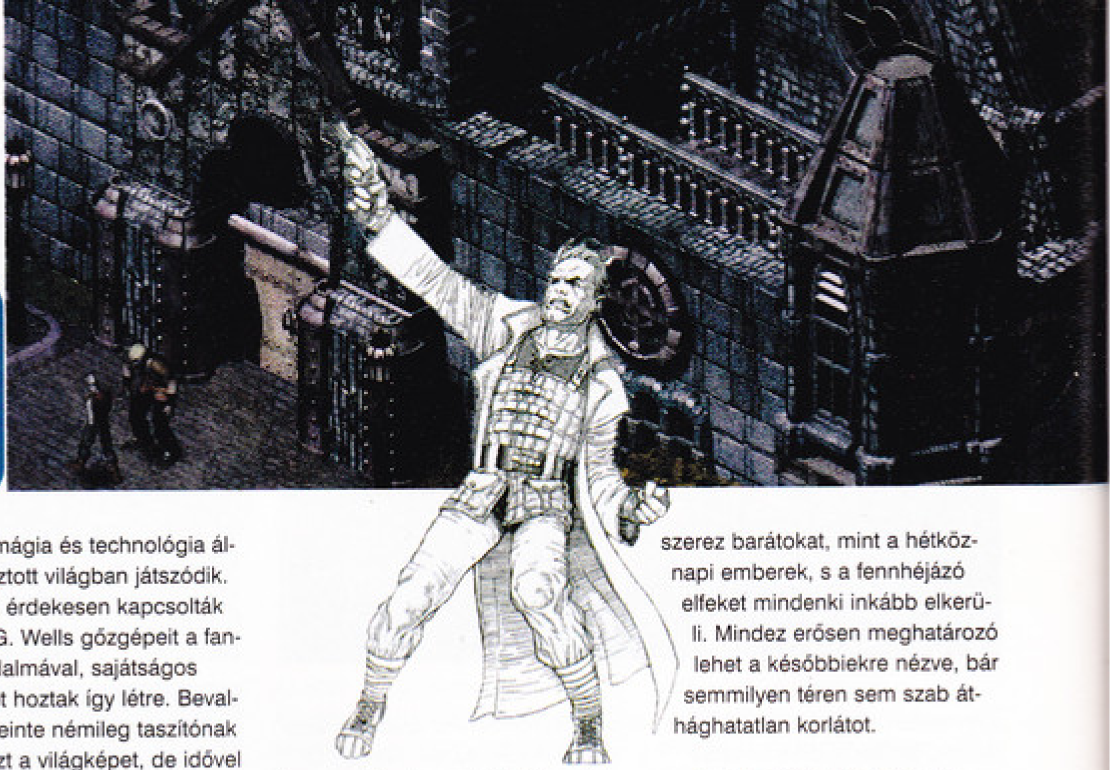
Az értékelésre ezúttal nem kívánok túl sok szót vesztegetni, hiszen véleményem valószínűleg pontosan kiderül az eddig leírtakból, ill. az általam adott pontszámokból. Talán csak annyit, hogy ha emlékeztek még a cikkem elején említett képzeletbeli rangsorra: a DW ott van a lista legfelső régióiban, szorosan az Armada nyomában – kívánhatnánk ennél többet egy elsőprogramos fejlesztőcsapattól?

Joshua

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.startrek.com





ARCANUM

StartBox

Fejlesztő: Troika Games
Kiadó: Sierra Studios
Web: www.troikagames.com/arcanum.htm

Aki ismer, tudja, hogy számítógépes szerepjátékok terén számomra a Fallout a király. Soha sehol nem találkoztam még ilyen jól kidolgozott karakterfejlődéssel, s a feladatok sokszínűségével, azok többféle megoldási lehetőségével sem kelhet vele versenyre senki. De gondolom, nem szükséges, hogy tovább istenítsem a játékot, hisz az elmúlt évben mindkét megjelent rész felkerült a PC Guru CD-mellékletére, így ti is tudhatjátok, mire gondolok.

Hosszú idő után újra hallat magáról a fejlesztő cég, a Troika Games: szeptember elején végre megjelenik legújabb szerepjátékuk. Elődjével szemben az Arcanum nem posztapokaliptikus, hanem a mágia és technológia által megosztott világban játszódik. A készítők érdekesen kapcsolták össze H. G. Wells gőzgépeit a fantázia birodalmával, sajátságos egyveleget hoztak így létre. Bevallom, én eleinte némileg taszítónak találtam ezt a világképet, de idővel sikerült megbarátkoznom vele, s a nagyszerű történet a legteljesebb mértékben feledtette velem kezdeti rossz érzéseimet.

El nem bírom képzelni, honnét szedik ezek a fiúk az ötleteiket, de akárhány játékot jelentetnek meg, mindegyikben nagyszerű karakterfejlődési rendszert dolgoznak ki. Bár az Arcanumé legkevésbé sem emlékeztet a Falloutban megismertre, ez is számos lehetőséget nyújt a specializálódásra.

Először is, nincsenek kasztok. A játékos teljesen szabadon döntheti el, milyen irányba fejleszti karakterét, kizárólag harci vagy mágikus képességekre koncentrál-e, vagy a kettőt kombinálja, esetleg technológiai érzékkel vértezi fel.

Induláskor ki kell választani a karakter faját. Mivel ez a világ sokban hasonlít az 1800-as évek elejére, a lények is sokkal emberibbek, mint más fantasy játékokban. Bár képességeikben különböznek egymástól, kinézetre meglehetősen hasonlóak, elsősorban jellemvonásaik különböztetik meg őket egymástól. Persze, a törpe törpe növésű marad, a félogre pedig jókora melák, de az elfek füle csak árnyalatnyival hegyesebb a szokásosnál, s csak arisztokratikus modoruk jelzi különbözőségüket.

Gondolom, a félogre kifejezés hallatán sokan felkapták a fejüket, hisz nem épp a legmegszokottabb indítható faj ez a játékokban. Pedig nem ez az egyetlen egzotikus lény a listában, még félorkkal is kalandozhatunk. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy őrült vadember módjára mindenkit kardélre kell hánynunk, mert bár így is kijátszatjuk karakterünket, ezek a lények már sokkal civilizáltabbak a megszokottnál. Inkább úgy kell őket elképzelni, mint az elszigetelt kisebbséget, akiket mindenki elfogad ugyan, de azért ritkán keresik vele a kapcsolatot.

A faj kiválasztása jelentős hatással van induló képességeinkre. Nem csupán fizikai és szellemi eltérések mutatkoznak köztük, de némelyikük (így például az elfek) sokkal közelebb állnak a mágia világához, míg a törpök eszközök fabrikálásában jeleskednek. Ezen kívül említést érdemel a lakosság hozzáállása a faj képviselőihez, hisz a lenézett félork nehezebben szerez barátokat, mint a hétköznapi emberek, s a fennhéjázó elfeket mindenki inkább elkerüli. Mindez erősen meghatározó lehet a későbbiekre nézve, bár semmilyen téren sem szab áthághatatlan korlátot.

A második beállítható tulajdonság a karakter neme. Ennek kiválasztása sem lehet csupán hangulat kérdése, hisz a nők egy életerőponttal többel kezdenek, ám erejüket tekintve elmaradnak az erősebbik nemtől. Ráadásul a csábító asszonyi test bizonyos esetekben előnyt jelenthet, megkönnyítheti az emberek megpuhítását, míg máskor, a fallokrata eszméknek köszönhetően, az az eltérő kromoszómapár komoly gondokat okozhat.

Az utolsó változtatandó tulajdonság az előélet, mely számos lehetőséget nyújt a specializálódásra, a karakter célirányos fejlesztésére. Aki komolyan veszi a játékot, mindenképpen szánjon rá pár percet (vagy mint én tettem, pár órát) indulás előtt a tanulmányozására, később a ráfordított idő bőven meg fog térülni.

Csak hogy kiemeljek pár példát a lehetőségek közül: választhatjuk mondjuk a beteges gyermekkort. Ezek a karakterek rengeteget veszítenek erejükből és ügyességükből, hisz idejük nagy részét ágyban fekve töltötték, ám az olvasgatásnak köszönhetően intelligenciájuk a csillagos égbe

szökik. Bár elképzelhető jobb variáció is, az ilyen emberek nagyszerű mágusokká válhatnak.

Másik kedvencem a „megszökött a cirkusszal". Ez gyakorlatilag az előző lehetőség fordítottja, a mindennapos tréningnek köszönhetően rendkívüli fizikummal rendelkező, ám némileg tanulatlan karaktert hozhatunk létre.

Az én személyes kedvencem mindeme beállításokat tekintve az egyke gyermek (only child) előélettel rendelkező félogre férfi volt. Ez a faj kiemelkedő erővel rendelkezik, s bár szellemileg elmarad az átlagtól, viszonylag hamar elfogadható szintre hozható. Ebben van segítségére a háttere, mely épp a kívánt értékeket növeli. A készítők szerint jókora mérete miatt hátrányba kerül a viselhető páncélzat terén, ám nekem sosem volt ezzel gondom, mindig találtam rá valamiféle hasznos ruhadarabot.

A következő lépés a tulajdonságok finombeállítása. Itt tekinthetjük meg először a karakterlapot az elsődleges tulajdonságokkal és a tanult képességekkel. Kicsit fura, hogy ezt mondom, de mivel ezek mindegyike merőben új felfogásban készült, más szerepjátékok ismerete inkább zavaró lehet. Én magam még többórányi játék után sem tudtam kiismerni a tulajdonságok hatásait, legalább három karaktert indítottam, míg végre sikerült rájönnöm a működésükre. Bár a következőkben leírom az összefüggéseket, mindenkinek erősen javaslom, hogy olvassa át a kézikönyv idetartozó részeit, sok kellemetlenséget lehet ez által elkerülni.

Megjegyezném még, hogy ha bármely tulajdonság eléri a húszas értéket, extra képességekre teszel szert. Méghozzá nem is akármilyenekre, érdemes odafigyelni rájuk!

Erő (ST): Talán mondanom sem kell, mennyire hasznos ez a tulajdonság. Azon kívül, hogy meghatározza a karaktered teherbírását (ez rendkívül fontos, ha komolyabb páncélokat kívánsz viselni, esetleg még cipelnél magaddal pár egyéb holmit is), erősen befolyásolja a közelharcban okozott sebzés mértékét. Ráadásul még az életerőre is hatással van.

Húszas értéknél: kétszeres sebzésbónusz. (Nagyon jó! Olyan lesz a csapásod, mint a lórúgás. :)

Ügyesség (DX): Az ügyesség a karakter természetes védettségének és gyorsaságának meghatározója. Ám ennél jóval fontosabb, hogy a legtöbb képzettség maximálisan elsajátítható szintje is ettől függ. A harci gyakorlatok miatt hasznos lehet, de nem a legfontosabb tulajdonság.

Húszas értéknél: a gyorsaságod 25-ös. (Nem rossz.)

Kitartás (CN): A kitartás létfontosságú a legtöbb varázstudó számára. Mivel a varázslatok az állóképesség-pontjait fogyasztják, alacsony értékkel előfordulhat, hogy emberünk pár kör alatt ájultan esik össze. Ezért, ha harci varázslatokra kívánsz koncentrálni, mindenképpen adj rá pár pontot, különben pedig a közepes értékkel megelégedhetsz. Mellesleg ez határozza meg a természetes gyógyulás mértékét, illetve a méregvédelmet is, ám – a szokásostól eltérően – az életerőpontokra semmi hatása sincs.

Húszas értéknél: méreg immunitás. (Nem nagy szám, bár meglehetősen sok lény mérgez.)

Szépség (BE): Ez az a tulajdonság, melyet feltehetőleg a legtöbb játékos hanyagolni fog. Mindössze a karakterek első benyomását határozza meg. Tartsd szem előtt a reakciómódosítót, s ha nem vagy olyan ronda, hogy az emberek sikítva szaladnak el tőled, hagyd meg azon az értéken.

Húszas értéknél: reakciómódosító 100%. (Bah!)

Intelligencia (IN): A gyakorlott szerepjátékosok most valószínűleg azt hiszik, utánajárás nélkül tudják, mit tesz ez a tulajdonság. Nos, én is beleestem ebbe a hibába, el sem olvastam, mit ír róla a kézikönyv, csak jó magasra felnyomtam, hadd legyen a varázslóm okos. Csakhogy a helyzet az, hogy ezen a téren nem ez a mérvadó, az akaraterőre sokkal nagyobb szükség lesz. Ennek szerepe csak pár képzettség maximális szintjének meghatározásában, illetve az egyszerre fenntartható varázslatok számának, s azok hatóidejének módosításában van. Pontosabban bizonyos szinten kihat még a párbeszédek menetére is, mivel az okosabb karakterek több kérdést tehetnek fel, mint a kevésbé briliánsak. Mindenesetre már viszonylag alacsony szinttel is egész jól el lehet boldogulni.

Húszas értéknél: +10% esély az összes képzettség esélyéhez.

Figyelem (PE): Ez szinte teljesen szükségtelen tulajdonság, kivéve, ha távolsági fegyvert kívánsz használni. Csak akkor adj rá pontokat, ha messzire akarsz lövöldözni, különben hagyd meg alapértéken.

Húszas értéknél: Láthatatlan lények érzékelése. (Akkor már inkább a varázslat.)

Akaraterő (WI): No, ez a varázslók számára a legfontosabb, ez határozza meg ugyanis, hogy hányas szintig tudod megtanulni a bűvigéket. A legerősebbekhez 18-as érték kell, mely nem csekélység, de a befektetett pontok egyéb téren is hasznosak lehet-

nek. Először is, növeli az állóképességed, sőt, az életerőpontjaidat is. Ezen kívül védelmet biztosít az elmére ható varázslatok ellen, és hasznodra válhat alkudozáskor is. Szóval, adj neki! :)

Húszas értéknél: Immunitás az összes akaraterőre hatóvarázslat ellen. (No, ez már nem rossz.)

Karizma (CH): a szépséghez hasonlóan kevéssé hasznos tulajdonság, a meggyőzőképességedet befolyásolja, illetve meghatározza a hozzád csatlakozó karakterek maximális számát.

Húszas értéknél: 100% lojalitás, a társaid sosem akarnak elhagyni, és nem menekülnek el tőled. (Bukás. Ha valakinek inába szállna a bátorsága, egyszerűen visszatölthetsz egy korábbi játékállást.)

Mielőtt szétosztanád a rendelkezésedre álló öt karakterpontot, tanulmányozd át a képzettségek, varázslatok és technológiák listáját is, mivel itt ugyanazoknak a pontoknak a felhasználásával tudsz tanulni. Ha még nem tudsz dönteni, semmi vész, a játék során minden szintlépéskor kapsz egy, illetve ötszintenként két karakterpontot, melyekkel az ittenihez hasonlóan, szabadon rendelkezhetsz.

Ezzel a módszerrel elméletileg rendkívül sokoldalú karakter fejleszthető, ám van egy bökkenő: a játék során legfeljebb ötvenes szintre lehet eljutni, így ha valaki a harc mellett varázslásra is kívánja adni a fejét, jól meg kell fontolnia minden elköltendő pont helyét, hisz rengeteg hasznos bűvige szerepel a repertoárban.

Másik fontos tudnivaló, hogy az Arcanum világában a technológia és mágia esküdt ellensége egymásnak. Ha hatékony mágiahasználó kívánsz lenni, el kell kerülnöd az érintkezést a bonyolultabb eszközökkel. Ráadásul elég, ha megtanulsz pár módszert a bütykölés tudományából, a varázserőd máris csökkenni fog. Hasonlóképp, ha inkább a szerelgetés vonz, kerüld a bűvigék használatát, vagy örökre megmaradsz kontárnak.

Nos, ennyi előzetes információ után lássuk a képzettségek listáját a fejlettség függvényében. Ez alatt azt értem, hogy ha elérsz bizonyos értéket az adott téren, felkeresheted a mestereket, akik magasabb szintre emelik tudásodat. Ha valamivel komolyan kívánsz foglalkozni, mindenképpen érdemes lehet megpróbálkozni vele, jelentős bónuszokhoz juthatsz.

Ja, még mielőtt a lényegre térnék, felhívnám a figyelmet a kritikus hibák és a különleges sikerek szerepére. Ezek szélsőséges esetekben jelentkeznek, s hatásuk valamiféle szokatlan történés lehet. Így például hiba esetén a karakter elejtheti fegyverét, vagy akár le is ütheti magát, ám szerencsésebb esetben sokszoros sebzést okozhat ellenfelének. Ne hagyjátok figyelmen kívül ezeket a lehetőségeket, mert gyakran elátkozzátok még a kitalálóinak nevét!

Íjhasználat (Bow): Mivel az íjakhoz nyilakra is szükség van, nem igazán használtam ki ezt a lehetőséget.
Tanuló: öttel nő a támadás sebessége.
Gyakorló: Egyszerre két nyilat lőhetsz ki.
Mester: A találati esély nem függ a célpont távolságától.

Kitérés (Dodge): Nem lenne rossz képzettség, de – legalábbis alacsony szinten – nem nagyon érzékeltem a hatását.
Tanuló: Különleges siker esetén 10% esély, hogy az ellenség kritikus hibát vét
Gyakorló: Különleges siker esetén 50% esély, hogy az ellenség kritikus hibát vét
Mester: Különleges siker esetén 50% esély, hogy az ellenség mindig hibát vét (akár közelharc-mester is)

Közelharc (Melee): Ha közelharcba kívánsz bonyolódni az ellenfeleiddel, mindenképpen érdemes ezt magas szintre emelni, az esélyeid a túlélésre jelentősen nőnek.
Tanuló: Öttel nő a támadás sebessége.
Gyakorló: Nem számítanak a fényviszonyok.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.terra-arcanum.com
rpgplanet.com/arcanum

Mester: A karakter nem véthet kritikus hibát közelharcban.

Hajítás (Throwing): Meglehetősen ritkán használtam hajító fegyvereket, én inkább a varázslatokat részesítettem előnyben.
Tanuló: Öttel nő a támadás sebessége.
Gyakorló: 50%-kal távolabbra tudsz dobni.
Mester: A találati esély nem függ a célpont távolságától.

Hátba szúrás (Backstab): Meglehetősen nagy sebzés vihető be vele, különösen a rejtőzködés képességgel kombinálva, de én jobban kedveltem az egyszerű közelharcot.
Tanuló: A sikeres szúrás áthatol a célpont páncélján.
Gyakorló: A karakter kardokkal és baltákkal is tud hátba támadni, nem csupán tőrökkel.
Mester: Jelentősen megnő a különleges siker esélye.

Zsebmetszés (Pick Pocket): Legalább tanuló szintre mindenképp érdemes felfejleszteni, mivel segítségével a küldetések egy része sokkal könnyebben megoldható.
Tanuló: Csak kritikus hiba esetén bukhatsz le.
Gyakorló: A tárgy méretéből adódó negatív hatás feleződik.
Mester: Tárgy elhelyezésekor nem bukhatsz le.

Rejtőzködés (Prowling): Soha nem próbáltam ki, bár biztos jó valamire.
Tanuló: A siker esélyébe nem függ a fényviszonyoktól, és a páncélzat negatív hatása feleződik.
Gyakorló: A siker esélye nem függ a környező tárgyaktól, és rejtőzködés közben mozoghatsz.
Mester: A karakter harc közben is el tud bújni, így az ellenfelek nyomát veszthetik, s elrejtőzve szaladhat is.

Csapdaészlelés (Spot Trap): A varázslat jobb.
Tanuló: A siker esélye nem függ a fényviszonyoktól.
Gyakorló: A karakter egyaránt képes mágikus és mechanikus csapdákat felfedezni.
Mester: Ha a karakter hibázik (nem kritikusan), második esélyt kap a csapda felfedezésére.

Szerencsejáték (Gambling): Nem valami nagy szám, egyszerűbb ellenfelek ritkításával pénzt keresni.
Tanuló: Fogadást köthetsz az értékesebb holmikra is.
Gyakorló: Fogadást köthetsz a viselt tárgyakra is.
Mester: Fogadást köthetsz olyan tárgyakra is, melyeket a karakterek amúgy nem adnának el.

Alkudozás (Haggle): Nem láttam túl sok értelmét, csak árnyalatnyival kaptam jobb árajánlatokat a használatával.
Tanuló: Megismerheted a kereskedő haszonkulcsát.
Gyakorló: Bármit eladhatsz a kereskedőknek, még azt is, amit amúgy nem vennének meg.
Mester: A kereskedő eladja a nem eladásra szánt árúit is.

Gyógyítás (Heal): Ha varázsló vagy, szükségtelen, mivel ez a bütykölés kategóriájába tartozó képzettség.
Tanuló: Extra 50%-ot gyógyíthatsz.
Gyakorló: A kritikus hibák nem számítanak hibának (nem használsz el kötszert)
Mester: Minden siker különleges siker, és gyógyítja a ficamokat is.

Meggyőzés (Persuasion): Ez az, amit én teljesen hanyagoltam. :)
Tanuló: A társaid a szokásosnál tovább várnak rád.
Gyakorló: A karizmából adódó értékhez képest két extra társat fogadhatsz fel.
Mester: Bárkit bevehetsz a csapatodba.

Javítás (Repair): Szintén a bütykölés képzettsége, nem használtam.
Tanuló: A maximális kopásállóság csak 5%-ot romlik.
Gyakorló: A maximális kopásállóság csak 1%-ot romlik.
Mester: Kritikus hibát leszámítva a kopásállóság nem romlik, illetve a törött holmik is megjavíthatók, ám ezzel 5% kopás jár együtt.

Lőfegyverek (Firearms): Id. fent.
Tanuló: A támadás sebessége öttel nő.
Gyakorló: A csípőlövés negatív esélye csak kétharmada a szokásosnak.
Mester: A találati esély nem függ a célpont távolságától.

Zárnyitás (Pick Lock): Eleinte próbálkoztam vele, de szinte sosem értem el sikereket, ezért inkább a varázslatot választottam.
Tanuló: A zárnyitás feleannyi időt vesz igénybe.

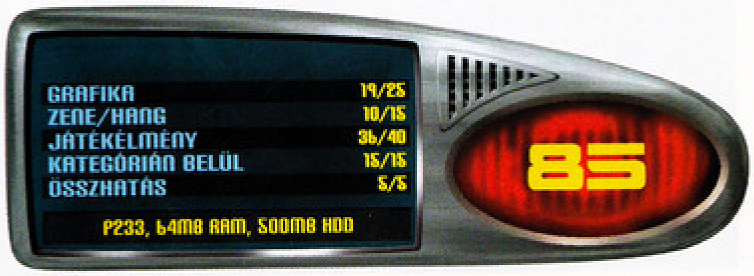
Gyakorló: A siker esélye nem függ a fényviszonyoktól.
Mester: A zár bonyolultságából adódó negatív hatás feleződik.

Csapdaeltávolítás (Disarm Trap): Haszontalan.
Tanuló: A siker esélye nem függ a fényviszonyoktól.
Gyakorló: Különleges siker esetén a karakter felveheti a csapda valamely alkotóelemét.
Mester: Ha a karakter hibázik (nem kritikusan), második esélyt kap a csapda eltávolítására.

Nos, ezek lennének a legfontosabb tudnivalók. A varázslatokról és technológiákról viszonylag jó leírást lehet olvasni a kurzor info segítségével, ezért arra nem vesztegetném a helyet, annál is inkább, mivel már nincs is igazán mit vesztegetni. :) Azért még gyorsan elmondanám, mire is szolgál a karakterlapon található Fate points. Ezeket a sorspontokat különösen nehéz feladatok megoldásáért lehet kapni, tehát, ha a szintedhez képest jóval erősebb ellenfeleket győzöl le, vagy hosszú, nehéz küldetést teljesítesz. Érdemes velük takarékosan bánni, mert a program nem osztogatja marokszámra, s a játék vége felé jó szolgálatot tehetnek a gyilkos összecsapásokban.

Ennyi volt a móka mára, sajnos ennél több segítséget nem tudtam belezsúfolni négy oldalba, remélem, mindenkinek elég lesz az induláshoz. Azért ne csüggedjetek, mire megjelenik, ismét találkozhattok velem, addigra biztosan elkészítem a játék teljes útmutatóját is.

Bird
bird@vogel.hu



HOMOK A BLIZZARD GÉPEZETBEN

DIABLO II: EGY ÉV BÉTATESZT

Blizzard Entertainment. A szoftvercég, melynek a Warcraft óta megannyi jó játékot köszönhetünk, a Diablo II-vel is hatalmas sikereket ért el világszerte. Jómagam is egy éve rabja vagyok a programnak, de a cégnek e rövid idő alatt sikerült bebizonyítania, hogy a dolog üzleti része sokkal jobban érdekli őket, mint a játékosok elégedettsége. Épp ezért jobban szeretem őket „Blizzard Marketing" néven emlegetni... Ennek ellenére a rajongók három évet vártak türelmesen, s rendes addicthoz „méltóan" inkább játszanak, mint panaszkodnak.

1998 januárja óta ígérgették a programot. Úgy tetszett, hihetünk az egyre újabb és újabb megjelenési időpontoknak, lévén mindig volt elegendő kész anyag, amit fel tudtak mutatni. Időközben néhány ember kilépett a cégtől, új forgalmazójuk lett, mi játékosok pedig csak vártunk, és már előre Diablo II-függők voltunk, pedig a játék még meg sem jelent. A stressz teszt egy hónapja alatt is jobbára csak a „server down" feliratot bámulhattuk, senki sem volt elégedetlen, úgy véltük, a játék megjelenésére majd tökéletesre pofozzák a szervereket felhasználva az összegyűlt tapasztalatokat. Naivitás volt... A június 28-án megjelent játékra kétmillió előrendelés volt, s ennek megfelelően a játékosok azon nyomban ellepték a 4 battle.net realm mindegyikét. Totális dugó. Ezt tetézve rögtön az első héten két patch-et kaptunk, ami további szerverleállásokat eredményezett. Ezek „véletlenül" az amerikai időhöz igazodtak, így az európai szervereken pont este nem lehetett játszani... Az egészben az a nevetséges, hogy előre lehetett tudni, kb. mennyi játékosra lehet majd számítani a szervereken, mégis úgy tűnik, hogy az eset teljesen felkészületlenül érte a Blizzardot.

A játék fogadtatása pozitív volt, pedig csupán a zene és a videók voltak tökéletesek, a többi elemét tekintve az ember gondolkodóba esik, hogy miért tartott a fejlesztés majd' 3 évig. Click & kill-stílusa ellenére több fórumon is „év RPG-játéka"-címet kapott, de ennyi erővel a Doom is szerepjátéknak nevezhető, mert ott egy tengerészgyalogos „szerepét játsszuk". Akik csupán egyszer-kétszer játszották végig, azokat a zseniális videók fogták meg, ez könnyen elvonja az ember figyelmét a hibákról. A szakmát inkább a hatalmas eladási szám győzhette meg, mikor az év játékának választotta ezt a programozási torzszülöttet. Nemcsak hogy rengeteg bug volt a programban, de ezek némelyike kifejezetten mosolyfakasztó. A másik kínos pont a gépigény. A grafika nem csúnya ugyan, de 10-12 mozgó kreatúra már sikeresen 5fps-re csökkenti a framerate-et olyan gépen is, amelyik simán megbirkózik akár a Quake 3 Arenámmal is... Főleg a ramigény óriási.

Ha egy játék ennyire problémás, az csak azt jelentheti, hogy nem tesztelték eleget kiadás előtt, ami manapság sajnos „megszokott" dolog. A kellő tesztelés hiányát a Blizzard augusztus elején „ismerte be" az 1.03-as patch kiadásával. Néhány skill túl erőteljesre sikerült, így ezeket jelentősen le kellett gyengíteni. Így pl. a corpse explosiont használó nekromanták máris kezdhettek új karaktert. Nem szerencsés, ha a játék fejlesztőinek hibái miatt a játékos szenved. Sajnos ez visszatérő gond, hiába esküdözik mindig a Blizzard, hogy ők nem szándékoznak olyan változtatásokat végrehajtani a skillekben, amelyek semmissé tennék a játékosok erőfeszítéseit. Közben arra is ráébredtek, hogyha a karakterek ilyen ütemben fejlődnek, hamar elérik az elérhetetlen plafonnak szánt 99. szintet, így gyorsan kitalálták a 75. szint feletti XP-csökkentés intézményét. Ez utóbbi változtatás főleg a single playernek tett roszszat, multiban továbbra is „gyorsan" lehetett 90. szintig fejlődni. Az egyjátékos mód és a multiplayer egy kalap alá vétele egyébként sem szerencsés, tekintve, hogy minél több ember van egy játékban, annál jobb tárgyakat lehet találni, így single-ben vajmi kevés esélyünk van igazán jó cuccokat szerezni. A játék felépítését tekintve meggyőződésem, hogy SP opció csupán azért van, hogy ne lehessen támadni őket a hiánya miatt. Gondoljunk csak a mentési rendszerre, a waypointokra stb., minden multira van kihegyezve, az SP tulajdonképpen MP egyedül.

Négy hónapon keresztül nem volt új patch, pedig javítanivaló akadt bőven, íjászamazonnal például nem volt érdemes játszani az íj-bug miatt (az íjak a kiírt sebzés töredékét sebezték). Időközben bejelentették az expansion pack készülését, gyanítom, párhuzamosan fejlesztették a D2-vel, ez magyarázhatja a hosszú várakozást. Én szívesebben vettem volna, ha nem sietnek annyira a kiegészítővel, s inkább az eredeti játékot tökéletesítik. A patch újabb gondokat hozott. Először a szerverek nem látták egyes karaktereket, majd egy védelmi hibát kihasználva gátlástalan játékosok ellopták mások karaktereit. Szép kis ezredváltás. (A karakterek természetesen vissza lettek állítva.) Egy német csapatkarakter elérte a 99. szintet, ennek köszönhetően január elsején resetelték a laddereket. A játékosok fanatizmusát jellemző, már két nap múlva 60-70. szintű karaktereket találhattunk a listán. Jól látszik, hogy ez a fajta ladder nem sokat ér: csupán annyit mutat, hogy a rengeteg szabadidővel rendelkező középiskolás gyerekek milyen sok időt tudnak kaja nélkül a gép előtt tölteni.

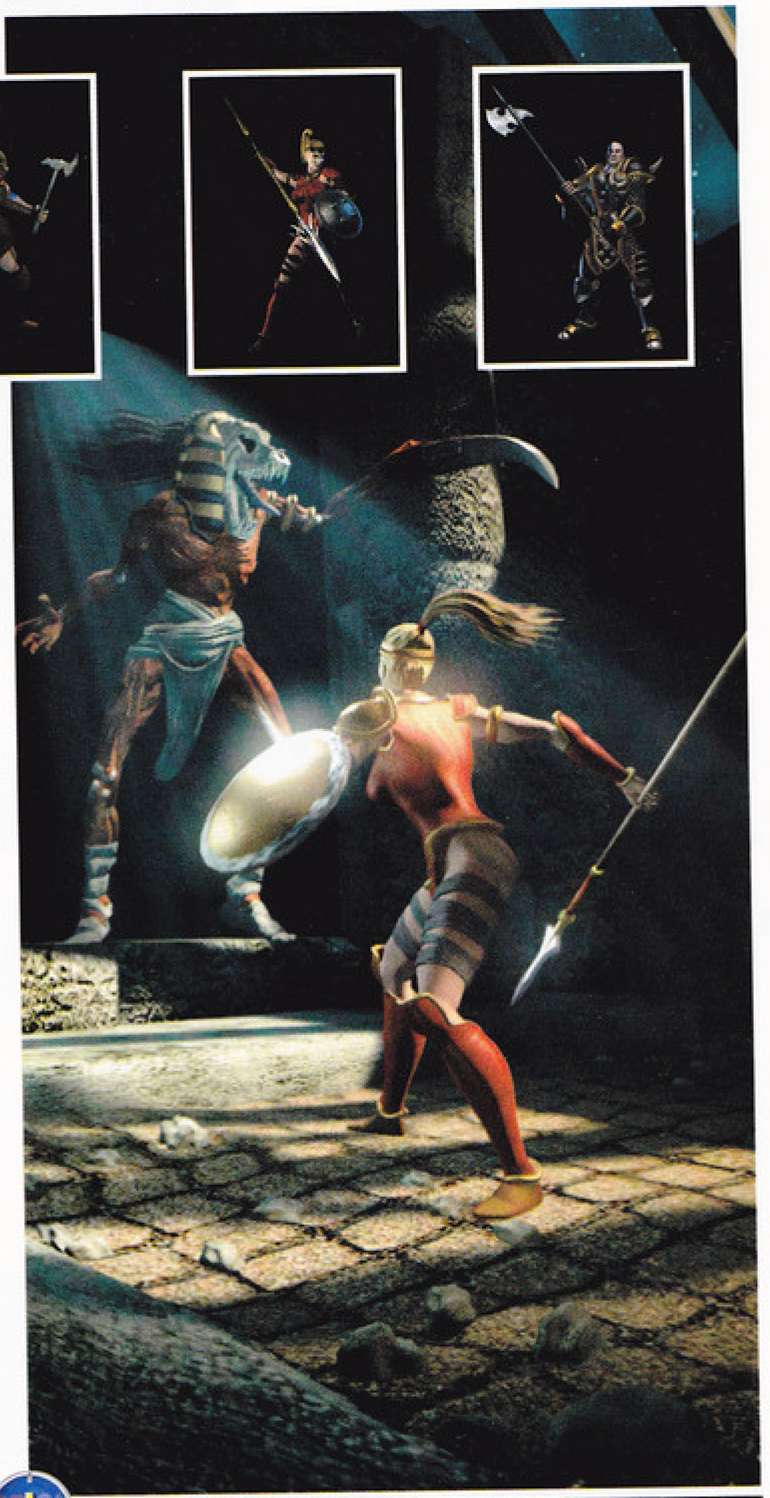
A battle.net hackelgetése nem szűnik meg, néhányszor még a www.blizzard.com és a www.diabloii.net is áldozatul esik. Sőt, leleményes játékosok rájönnek, miképp lehet tárgyakat duplikálni. A legegyszerűbb az lett volna, ha kitiltással „fenyegetik meg" őket, ehelyett egy patch-csel próbáltak meg rendet rakni, és a „Terms of Service"-ben közlik, hogy ezentúl jogukban áll a userek gépeiről adatokat gyűjteni a battle.net ellen irányuló hackek miatt. Ennek persze a többség nem örül, így ez a dolog nem él sokáig. Időközben újabb ázsiai

realm indul, a cél az európai szerverek tehermentesítése a koreaiaktól (a europe realm játszhatóbbnak bizonyult nekik, mint az asia, ezért „odaszoktak"). Csakhogy a karaktereket nem lehet mozgatni realmek között, így nem sok játékosnak akaródzik az asia2-n játszani, minden marad a régiben. Egyébként is érhetetlen, miért az európai realm áll a legkevesebb szerverből, mikor itt is közel annyi játékos van, mint pl. Amerikában.

Április 17-én a Blizzard fontos kijelentést tesz, bár a jelent tekintve ez hazugságnak minősül. Azt állítják, hogy a közelgő kiegészítő skillváltoztatásai nem fogják érinteni az eredeti játékot. Ehhez képest tíz nappal a kiegészítő megjelenése előtt kihozzák az 1.08-as patch-et, aminek köszönhetően egy éven át fejlesztgetett karaktereink lábtörlővé minősültek, amennyiben a legjobban használható skilleket favorizáltuk. Hogy is mondták? Nem akarják semmissé tenni a játékosok erőfeszítéseit? A battle.net hivatalos D2-fóruma is izzik, a böngésző 10-ből 9 klikkre „server busy" feliratot mutat. A játékosok két csoportra oszlanak: akik változatosságként élik meg az új patch-et, és van idejük új karaktereket kezdeni, „whiner"-eknek (síróknak) nevezik a panaszkodó csoportot. A felháborodottak a patch-et puszta üzleti húzásnak tartják. A gondolatmenet egyszerű és meggyőző. A skillek elrontása mellett a szörnyek életereje megsokszorozódott, így nyolcemberes játékban egy kisebb csapatnyi szörny akár húsz percig is eltart. De az expansion (D2X) nagyobb sebzésű fegyvereivel ez már könnyebben fog menni, így tulajdonképpen a patch csak azért lett kiadva, hogy megvegyük azt. (Néhányan a módszer miatt a Microsofthoz hasonlították a Blizzardot...) Érdemes elolvasni az 1.08-as patch Blizzard által kiadott FAQ-ját. Erősen ügyvédi stílusban épp az ellenkezőjét bizonygatják: ők bizony csak azt szerették volna, ha részesülünk a D2X szépségeiből anélkül, hogy meg kellene vennünk azt. Köszönjük szépen, akkor adják ki patch formájában a druidát és az assassint... 9944 ember írta alá a petíciót, hogy állítsanak vissza mindent a régibe. Teljes visszaállítást remélni valóban naivitás volt, a Blizzard csupán a szörnyek erejét vette vissza... Kétmillió előrendelésük volt a D2X-re, még többet akartak? És egyáltalán: miért kellett tönkretenniük az eddig fejlesztett karaktereinket? Miért lett volna olyan átkozottul nehéz szétválasztani az eredeti játékot a D2X-től? A legyengített skillek túlzott erőssége kezdettől fogva tény volt, épp ezért bosszantó az időzítés. Ha ez tavaly augusztusban történik, nem sokan háborogtak volna, így viszont milliónyi karakter vált játszhatatlanná. Külön sajnálatra méltó a sorceress, a leggyengébb osztály, akit tovább gyengítettek: bizonyos varázslatokból másodpercenként csak egyet varázsolhat, hogy kevesebb lagot okozzon, szól az indoklás. Ennyi erővel a nekromanta minionjait is redukálhatnák...

Közben kijött a D2X, amely szép is, jó is, és betömött minden panaszkodó szájat. A játékos fura egy fajta: amint kap egy új játékot, amellyel le tudja kötni magát, rögvest abbahagyja a „sírást". Mint a gyerekek :) A battle.net fórum csendes, mindenki csak a kiegészítőről beszél, amelyik minden bizonnyal megérdemli a figyelmet. Nem tudom megállni azonban, hogy ne jegyezzem meg: pár ún. újítás már augusztus óta esedékes, de „érthető" módon patchben való implementálás helyett inkább betették a D2X-be, meggyőzés gyanánt (gondolok pl. a nagyobb stash-re). Azt sajnálom a legjobban, hogy minden mesterkedésük ellenére igen kevés játékos lesz, aki ténylegesen a Blizzard ellen fordul, mert zseniális reklámkampányukkal sikerült azt elérniük, hogy már mindenki akkor D2X-mániákus volt, amikor még egy percet se játszott a játékkal. Pillanatnyilag kevés embert érdekel az, hogy a Blizzard által tavaly kiadott félkész játék „bétatesztere" volt egy évig, és ezért még fizetett is. S ne felejtsük el: a Diablo II egyfajta olcsó lottó, ahol annak lázában ég mindenki, hogy a következő leölt szörny esetleg majd ledobja a valaha létező legjobb tárgyat. Az egészben a legbosszantóbb, hogy merő statisztikai okokból karakterünk akkor fog hozzájutni valami igen értékes cucchoz, amikor már nem sok hasznát veszi (70-80. szint körül). Mintha egy százéves ember megnyerné a lottóötöst. Ezt jól kitalálták. S amíg új tárgyakkal lehet fokozni ezt az éhséget, addig a Blizzard szekere futni fog, akármennyire lagos a battle.net, akármennyire bugos a program, és akármilyen arcátlan patch-csel hozakodnak elő. Sajnos.

El Diablo
el.diablo@diablo2.hu



TUDTAD-E...

...hogy már az eredeti Diablo 2 CD egyik file-jában is megtalálható volt a még be sem jelentett kiegészítő-lemez minden fontosabb adata, többek közt mindkét új karakter összes képessége.

...hogy a Warcraft hét évvel ezelőtti E3-as bemutatójához maga az egyik Blizzard-alapító, Bill Roper mondta fel a hangokat pár nappal a show előtt, mert nem találtak más önként jelentkezőt az akkor még alig néhány tagos fejlesztőcsapatnál. Bill azóta is rendszeresen részt vesz játékai szinkronizálásában, ő kölcsönözte többek közt Diablo hangját is.

...hogy a Magyarországnál alig nagyobb Koreában több mint egymillió Starcraftot adtak el.

...hogy a LucasArtshoz hasonlóan a Blizzardnál is bejáratott csapat felelős a szinkronizálásért, így szinte minden újabb játékukban felfedezhetünk számos régi ismerőst.

...hogy az egyik vezető programozó, Dave Brevik legjobb ötletei mindig zuhanyzáskor jutnak eszébe. Amikor egy ilyen fürdőzés után megjelenik az irodában új ötletével, már minden ott dolgozó tudja, hogy a project újabb három hónapot fog csúszni.

...hogy mikor a cég már több mint egy éves késésben volt a Starcrafttal, napi 12 órát ült mindenki gépe előtt, Jeff Strain pedig még felesége szülőszobájába is magával vitte notebookját, és várakozás közben ott is a játékot kódolta.

Greg5

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

StartBox

Fejlesztő: Blizzard North
Kiadó: Blizzard Entertainment
Web: www.blizzard.com

Nincs annál nagyobb öröm a játékosok körében, mint mikor a piac legelismertebb fejlesztőcsapata, a Blizzard újabb játékkal rukkol elő. A minőséghez persze idő kell, ezért utólag mindenki hajlandó megbocsátani nekik a néha évekkel is elhúzódó fejlesztést. Mikor kezünkbe vesszük a mesterművet, az elszenvedett hosszas várakozás utólag már nem is tűnik olyan kibírhatatlannak. Most a megjelenés kivételesen, már-már rejtélyes módon nem csúszott, a bejelentett június 29-én láss csodát, a játék tényleg a magyar boltok polcain volt. Igaz, Amerikában és Európa többi részén ez már két nappal azelőtt megtörtént, de hát hozzászokhattunk, hogy nyugaton minden előbb hozzáférhető. Az örömteli alkalomnak köszönhetően az ilyenkor megszokott rituális szertartásom következett; gondosan félretetettem magamnak egy példányt a már vészesen fogyó dobozból, felszálltam a jó öreg, bejáratott kék metróra, a Deák Téren üdvözöltem kedvenc BKV ellenőrömet, majd a boltból hazafele jövet hatalmába kerített az ilyenkor megszokott eufórikus hangulat, és már tudtam, hogy megvan a következő két évre, vagy legalábbis a következő Blizzard programig a szórakozásom. Igen, fanatikus vagyok, ebben a cégben még soha sem kellett csalódnom, és ami a legfontosabb, a Blizzard ismét hozta a formáját. A Diablo 2 újításokkal teli kiegészítő lemezének minden esélye megvan, hogy újabb hosszú hónapokig elszórakoztassa a hack ' and slash stílus kedvelőit.

Egy új fejezet hat, változatos küldetéssel, két egyedi karaktertípus, új zenék és videók, valamint milliónyi soha nem látott tárgy – a küldetéslemez kulcsszavakban ezt tartalmazza. Sajnos nem lehet minden újdonságot egyszerre kipróbálnunk, druidával és bérgyilkossal csak a már ismert négy fejezet végigjátszása után léphetünk át a Barbárok Földjén játszódó Act5-be. De ez nem is baj, hisz lesz elég felfedezni való a korábbi helyszíneken is. Végre átválthatunk 800*600-as felbontásra, ami szinte megkönnyebbülést jelent a 640*480-as otromba, elmosódott verzióhoz szokott szemünknek. A megnőtt látótér pár óráig persze szokatlan lesz, de később már el sem tudjuk képzelni, hogy voltunk képesek ennél kisebb felbontásban játszani. Ez az újítás persze erősebb konfigurációt kíván, a játék dobozán ugyan csak harminckettőről hatvannégyre növekedett memóriaigény szerepel, de nem hiszem, hogy érdemes azt a bizonyos felbontás-váltó kapcsolót 500-as processzor és 128 megabyte memória alatt piszkálgatnunk. Hiába, a grafikai motor még mindig közel sem tökéletes, főleg ha hozzávesszük, hogy a D3D kód úgy, ahogy van, el lett rontva, ugyanis még GeForce 3-mas kártyákon is hajlandó helyenként inkább képregényre, mint mozgóképre emlékeztetni, így továbbra is a szoftveres üzemmód marad a nem Voodoo kártyával rendelkezőknek. Ennek ellenére úgy gondolom, a játéknak – a vizualitást tekintve - semmi szégyenkezni valója nincs „riválisaival" szemben, az egészen gyönyörű ötödik fejezetet pedig még a Baldur's Gate rajongók is megirigyelnék, mint ideális terepet kalandozáshoz.

A KARAKTEREK

De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen még előttünk áll négy fejezet és az új karakterek kitapasztalása. A druida a természet gyermeke, jártasságai is ezt tükrözik. Képes különböző állatok - férgek farkasok, grizzlyk - megidézésére, amihez a nekromantával ellentétben neki nincs szüksége holttestekre. Ő maga is átváltozhat vérfarkassá, vagy medvévé, és ezekben az új formáiban további különleges képességekre tehet szert. A druida segítségül hívhatja a természet erőit is, őt irányítva megnyithatjuk a földet, tornádókat, hurrikánokat idézhetünk, vagy akár meteoresőt is zúdíthatunk ellenségeinkre.

A másik új karakter is hasonlóan változatos képességekkel büszkélkedhet: a bérgyilkos, pontosabban a bérgyilkosnő alapvetően charge up skillekkel irtja a szörnyeket, de emellett csapdákat, rúgásokat is bevethet. A charge up típusú támadások feltöltést igényelnek, ez a következőképpen működik: Amikor először ütünk ezt a képességet alkalmazva, csupán rendes, megszokott sebzést okozunk, viszont megjelenik körülöttünk egy cikázó kör, amely jelzi, hogy az adott képesség fel lett töltve, és a következő rendes támadásunkkor aktiválódik. Így az ezt követő sima csapásunk akár ötszörösen is sebezhet, életerőt szívhat el, fagyaszthat, vagy valamilyen további elementális sebzést okozhat. Többszörösen is feltölthetjük őket, egyenes arányban növelve a bónuszsebzést, amelyet okozni fogunk. A rúgások másik alternatívát képeznek, ezekhez nem szükséges fegyver, de kevesebbet is sebeznek, bár néhány típusnak kétségtelenül vannak előnyei. Már az előzetes híresztelésekben nagyon tetszett a csapdák használatának lehetősége, így első bérgyilkosomat rögtön erre a képességcsoportra fejlesztettem. Meglehetősen érdekesen működnek. Először is nem lerakni, hanem eldobni lehet őket, ami után egy-két másodperccel működésbe lépnek, és öt-tíz alkalommal, villámokkal, tűzzel, vagy egyéb sebzéstípussal bombázzák meg a közelükbe merészkedőt, majd tönkremennek. Sajnos a lerakható csapdák száma ötre van korlátozva, így nem szórhatjuk tele velük a pályát, de így is hasznos kiegészítő, vagy fő támadási mód lehetnek. Persze kombinálhatjuk őket a charge up képességekkel, de akár el is felejthetjük őket, mert nélkülük is van bőven használható skill, és ez az, ami a legjobb az új karakterekben. Mindkettő rengeteg irányba fejleszthető, méghozzá úgy, hogy a későbbi szinteken

A BÉRGYILKOS

Kizárólag karmoló, azaz claw típusú fegyverrel vértezzük fel, mert legtöbb képessége csak ekkor érvényesülhet. A claw masteryt tekintve ne spóroljunk a skillpontokkal, emellett pedig talán a Tiger és Cobra Strike kombinálása lehet a leghatékonyabb és egyben legbiztonságosabb. Vigyázat, mert néhány skill az aurákhoz hasonlóan nem használható egyszerre – a Venom, a Burst of Speed és a Fade közül egyszerre csak egy lehet aktív. A csapdák közül egyre érdemes ráállni, szerintem a legnagyobb sebzésű, tűz típusú a leghasznosabb.

is életképesek maradnak. Ehhez hasonló változatossággal eddig csak a paladin rendelkezett, a többi karakter eléggé be volt skatulyázva egy irányba, de a druida és a bérgyilkos egyáltalán nincs. Bármelyikükből faraghatunk mágust, vagy kőkemény harcost, de a kettő kombinálva még vonzóbb lehetőség, a variációk száma igen magas, és ez nagyon jót tesz a kiegészítő újrajátszhatóságának. A képességek mindegyike jól átgondolt alapötleten nyugszik, és bár nyilván néhány hasonlít a korábbi kasztokkal kapcsolatban megismertekre, egyikről sem éreztem úgy, hogy na, ez volt az, amit utoljára találtak ki, hogy meglegyen a harmincadik skill is. Összességében a két karakter bőven hordoz magában annyi felfedeznivalót, hogy még véletlenül se érezzük unalmasnak újrajátszani a már ismert négy fejezetet, még ha nem is várna ránk utána a fantasztikus Barbárok Földje.

ACT 5

Diablo megölése után visszatérve a Pandemonium erődbe Tyrael rövid monológ után megnyit számunkra egy vörös portált, amely Harrogath-ba, a barbárok városába vezet. A felföldieknek segítségre van szükségük, mert a három túlvilági gonosz közül egy még mindig életben van. Baal megszerezte a tudatlan Mariustól a lélekkövet, és seregeivel elárasztotta a barbárok vidékét. Az egész hegy hemzseg a gonosz teremtményektől, Baal pedig bármikor parancsot adhat az egyre fogyatkozó létszámú barbár város romba döntésére, ha egyáltalán a rombolás a Pusztítás Urának szándéka, és nem valami sokkal nagyobb jelentősége van Arreat hegyének... Természetesen minden kiderül a normál fokozaton körülbelül nyolc-tíz óra tiszta játékidőt igénylő hat küldetés keretében, ami persze nem tartalmazza a városbeli, Diablo játékstílushoz tartozó bóklászást, vásárlást, beszélgetést. Bőven van kitől információt kérnünk az új helyszínen is, Harrogath számos érdekes beszélgetőpartnert rejt. Mindegyikük igazi egyéniség, nem amolyan beskatulyázott, ezerszer látott stílusú emberek, akik csak a „legyenek NPC-k is" stílusban lettek a játékhoz adva, hanem kidolgozott jellemű, élvezetes beszélgetőpartnerek. Különbözőképpen viszonyulnak érkezésünkhöz, és mindegyiküknek megvan a maga kis véleménye a történő eseményekről, amelyet nem is fojtanak magukba. Néha pletykálnak, különböző megjegyzéseket tesznek a többi városlakóra, vagy rövid, érdekes történetekkel szórakoztatnak bennünket, érdemes őket sorra látogatni minden küldetés megkapásakor, végrehajtása közben, és teljesítésekor is, hisz mindig más kis érdekességet tudhatunk meg, na meg persze a megbízásokat is tőlük kapjuk. Ha kellően kibeszélgettük magunkat, akár hozzá is láthatunk első feladatunkhoz, az ostromot vezető Shenk megöléséhez, és egyúttal megismerkedhetünk a mesés szépségű tájjal. A hegyvidéki éghajlat kissé kopár, de korántsem kihalt környezetet biztosít. Ősöreg, megcsonkított fák, felperzselt bokrok jelzik Baal seregeinek nyomát. Elérve az első szörnyeket ideiglenes táborok nyomait is felfedezhetjük, ketrecek, hamvadó tábortüzek, mindenfele eldobált tárgyak figyelmeztetnek, hogy nem vagyunk egyedül. Ahogy haladunk tovább, megjelennek az első havas területek, majd később egyre összefüggőbb fehér részek is feltűnnek. Közben persze folyamatosan hull a hó (és hózik) változó sebességgel és irányból, egé-

szen addig, amíg el nem érünk az első fedett részhez, a jégbarlangokhoz. Itt a hangulatot fokozandóan mindent misztikus fáklyafény világít meg, a befagyott folyóhoz érve pedig alig akartam hinni a szememnek. Nem is szeretnék több szót vesztegetni a látványvilágra, szerintem a grafikusok és pályatervezők az Act 5-ben mindent kihoztak a Diablo 2 grafikus motorjából.

A tájat benépesítő új szörnyekről is szinte csak jót tudok mondani. Az összes leendő préda igen részletes kidolgozású, eltérő mozgású, öröm őket gyakni. Nagyon kevés köztük a mindenki által utált dzsungelbeli kis köpködő, ide-oda rohangáló bestiához hasonló, legtöbbjük jól megtermett, korrekt szörny. Néhányan tornyokból lőnek ránk, a kisebbek pedig előszeretettel ugranak a megtermettebbek nyakába, hogy biztonságosnak hitt fedezékük mögül nehezítsék életünket. Valamennyiük látványos fényeffektus kíséretében távozik az élők sorából, ez is hozzájárul a fentebb ecsetelt gyönyörű látványvilághoz. Igaz, viszonylag gyakran ismétlődnek, de nincs kevesebb típus, mint bármelyik korábbi fejezetben.

A hat új küldetés is tudott újat hozni a játékba, nagyon élveztem a fogságba ejtett harcosok kiszabadítását, a jégbe fagyott Anya megmentését, vagy a három brutális kőbarbár legyőzését - ezt ráadásul anélkül kell megtenni, hogy elhagynánk a hegyet, ekkor ugyanis újra kővé válnak, és életerejük teljes lesz. A főellenség, Baal legyőzése sem gyerekjáték, az utolsó küldetésben a Pusztítás Ura trónusáról folyamatosan, több csoportban zúdítja ránk az egyre keményebb ellenségeket, miközben egyfolytában démoni kacajjal kommentálja harcunkat. Persze a végén szájára fagy a mosoly…

A felhőtlen öldöklés közben folyamatosan szól az eseményeket és helyszíneket szorosan követő, megújult zene. A nagyzenekari műveket először nehéz volt összeillesztenem a Diablo világával, egyszerűen úgy éreztem, a szimfonikus zene nem passzol ehhez a műfajhoz, de pár óra játék után már el sem tudtam volna képzelni a havas tájakat más aláfestéssel. A videók tekintetében viszont kicsit csalódtam, igaz, hogy a minőségük még mindig magasan az átlagos játékoké felett van, de valahogy nem voltak annyira akciódúsak, mint az eredeti Diablo 2 összekötői, vagy mint a Warcraft frenetikus, E3-as animációja.

A TÁRGYAK

Nincs kiegészítő lemez új tárgyak nélkül, a Lord of Destructionben igazán nem aprózták el ezt a dolgot a Blizzardnál. A meglévő rare holmik mennyisége drasztikusan megnőtt, és az ezt überelő elit cuccok száma is több ezerre tehető, és ez nemcsak reklámszöveg, tényleg elképesztő mennyiségű tárggyal ismerkedhetünk meg Blizzard honlapjának Diablo szekciójában. A zöld színnel jelölt set tárgyak – amelyek együttes viselése további bónusszal jár – száma is több mint kétszeresére nőtt, és az új együttesek már nagyságrenddel használhatóbbak, mint az eddig meglévők, akár a legnehezebb fokozaton is viselhetjük őket. Újdonság még az ékszerek megjelenése, ezeket foglalatokkal rendelkező tárgyakba tehetjük sokkal változatosabb bónuszokat begyűjtve, mint az eddig hasonló célra használt ékkövekkel. Az ékszerek jelentősége azonban eltörpül a rúnáké mellett. A rúnákat szintén az „üreges" tárgyakba tehetjük, a legkülönbözőbb új tulajdonságokat szerezve ezzel kedvenc karduknak, vagy páncélunknak. A dolog ott válik érdekessé, hogy bizonyos rúnákat megfelelően kombinálva egymással rúnaszavakat hozhatunk létre, melyekkel a set itemekhez hasonlóan rengeteg további bónusztulajdonságot adhatunk az adott tárgynak. Jelenleg még kevés ilyen recept áll rendelkezésre, de remélem, hogy a következő szám végigjátszásában már teljes listát közölhetek.

A megnövelt erősségű holmikra erős szükség van, ugyanis a játék jóval nehezebb lett, főleg nightmare és hell fokozaton. A legelső, normál szinten még nem érezhető komolyabb változás, de a gyanútlan játékos már a középső szinten komoly nehézségekkel találhatja magát szembe. A szörnyek életereje sokszorosára nőtt, ráadásul sokan – hellen pedig valamennyien – immúnisak egyfajta támadásra. Ennek kellemetlenségét azt hiszem, nem kell hangsúlyoznom, próbáljunk csak barbárral fizikai immúnis, vagy varázslónő fagyasztó támadásaival jég immúnist megsebezni. Nem fog menni, vagy legalábbis minimális sebzést tudunk csak okozni. Nagyon kellemetlen. Nem csoda, hogy rengetegen feldúltak lettek, hogy eddig tökéletesen fejlesztett, gyilkológép karakterükkel megmozdulni nem tudnak ott, ahol eddig vígan irtottak. Sajnos erre nincs más megoldás, mint új karaktert kezdeni, és a kiegészítőben megerősített tulajdonságokat fejleszteni.

A DRUIDA

Érdemes alapvetően a támadási képességekre fejlesztenünk, lévén végül is ez a druida igazi előnye a nekromantával szemben. Medvévé és vérfarkassá átalakulva is növelhetjük közelharci hatékonyágunkat, én inkább ez utóbbit ajánlanám, medveként ugyanis – igaz, nagyobb az életerőnk - nagyon lassan támadunk. Lehetőleg a Feral Rage és később a Fury képességeket fejlesszük. Védelmül nem árt, ha mindig van mellettünk pár állat, itt főleg a grizzlyre és pár farkasra gondolok. Az elementális támadások nem létfontosságúak - bár igen látványos valamennyi – azonban magasabb szinten jó, ha a Tornádó, vagy az Armageddon spellek egyike az immúnis szörnyek ellen a rendelkezésünkre áll.

SINGLE VS. MULTIPLAYER

Szeretném hangsúlyozni, hogy a Diablót alapvetően multiplayer játéknak tartom, mert a lehetőségek nagyon nagy része csak ilyenkor jön elő. A talált tárgyak átadása másik karakterünknek, kereskedés a többiekkel, egymás segítése csapatban, ezeket az előnyöket mind nem lehet kihasználni egyjátékos módban. Persze a mérleg másik serpenyőjében ott van az elmúlt évben igen instabil battle.net, amelyet a kiegészítő megjelenésére azonban végre valahára rendbe hoztak, bár ezt csak az asztal folyamatos kopogtatása közben merem kijelenteni, remélem, mikor ezeket a sorokat olvassátok, nem a billentyűzetemet fogom „kopogtatni", és a hajamat tépni, hogy ilyen kijelentést mertem tenni.

Emellett az egyjátékos mód is némi fejlesztésen ment keresztül, eddig csak egyszemélyes élő pajzs hadosztagként használt, városban bérelhető segítőnk sokkal nagyobb jelentőségre tett szert. Velünk együtt ő is fejlődik, szintlépésekkor akár csak mi, megerősödik, és akár tárgyakkal is felruházhatjuk – igaz, fegyvert csak azonos típusút adhatunk kezébe, mint amilyent eddig használt. Sajnos páncélon, fegyveren és sapkán kívül mást nem használhat, és ami a legfájóbb, hogy gyógyitalokkal sem tölthetjük fel, így marad az az eléggé körülményes megoldás, hogy az üvegcsét a bal fenti sarokban látható ikonjára húzzuk. Ha a fejlesztések ellenére mégis elhalálozik mellőlünk, a megfelelő összegért cserébe a városban feltámaszthatjuk, - ekkor tárgyait is visszakapja, sőt, tapasztalati pontot sem veszít –, így állandó társunk lehet, főleg ha belevesszük, hogy másik városba, sőt, másik nehézségi fokozatra is magunkkal vihetjük. Apró szépséghiba, hogy a főellenfelek ellen hajlamos meghalni, feltámasztása pedig egyre fájdalmasabb összegbe kerül.

BLIZZARD VARÁZS

Mint az a cikkből és az értékelő dobozkából kitűnik, ismét teljesen elégedett vagyok a Blizzard munkájával. A számtalan újítás és az új fejezet hangulata sok álmatlan éjszakát okozott, és még fog okozni remélem, nem csak nekem. A következő számban részletesen végigvesszük a küldetéseket, és rengeteg tippet, tanácsot olvashattok majd, így ha valakinek kérdése van a játékkal kapcsolatban, ne fojtsa magába. En Taro Adun!

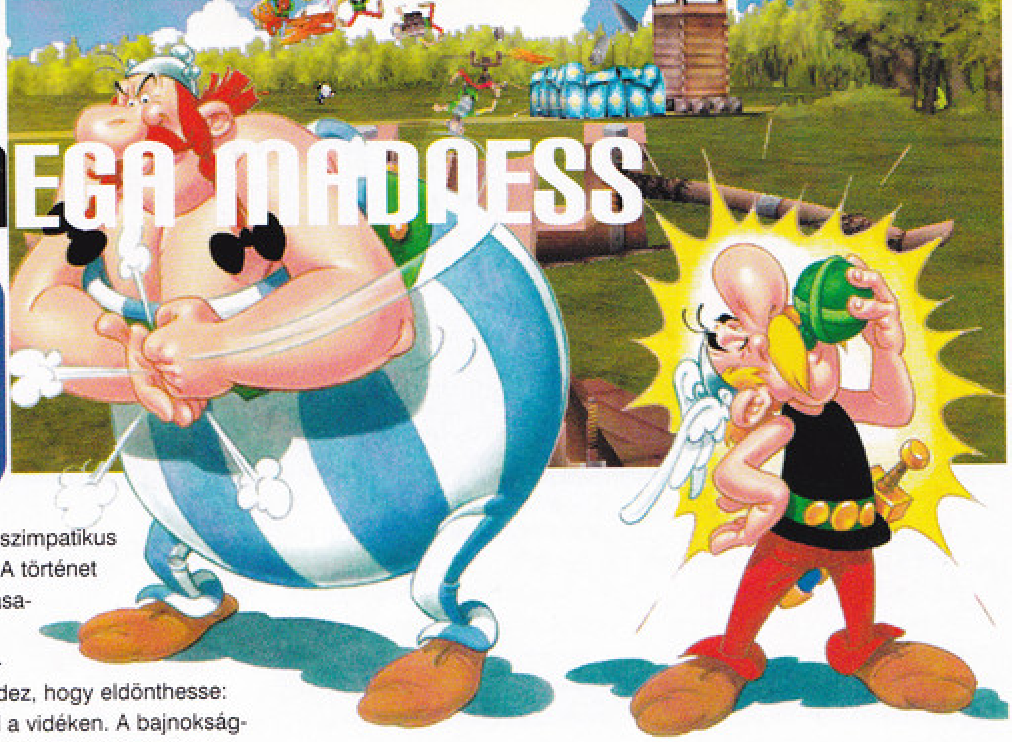
Greg5

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

94

P333, 128MB RAM, 2000 MB HDD, D3D

ASTERIX MEGA MADNESS



StartBox

Fejleszt?: UDS
Kiadó: Infogrames
Web: www.asterix-videogames.com

Időszámításunk előtt néhány évtizeddel egy, az egyik nyári hónapunkról elnevezett római, bizonyos Cézár leigázta egész Galliát, légiói minden kis falut lerombolták, lázadásra gondolni sem lehetett... illetve, egy kis településen – amely a szeszélyes Fortuna istenasszony kegyéből (és nem kevésbé néhány méretes taslinak köszönhetően) mégis megúszta az egész hacacárét – talán mégis. Itt élnek azok a vidám gallok, akik erejüket a hírhedt varázsitalból nyerik. A falu lakóit talán gerilláknak is nevezhetnénk, már amenynyiben tudatosan vernék félholtra a nyugati haderők teljes legénységét, nemkülönben a tiszti állományt – de nem így van, ők csak élni akarják a saját kis életüket kappanostul, tömegbalhéstul. Mint már mindenki kitalálhatta, a település ad otthont olyan kiváló férfiaknak, mint Asterix, Obelix, Hasarengazfix, vagy Magicoturmix, a druida.

Asterix – Napóleon és a Peugeot 206-os mellett – valószínűleg a francia nép legsikerültebb alkotásai közé tartozik. Természetesen ő is a hozzá hasonló hősök sorsára jutott: az egyszeri, ám a sikert számára meghozó képregény-létet hamar kinőtte, ellátogatott néhány rajzfilmbe, részt vett néhány nyalóka-akcióban, matricás albumban, nemrégiben még filmet is forgattak róla (sőt, hazánk lelkes fiai egy szerepjátékot is építettek köré, ennek pihentségét jól mutatja, hogy a legerősebb kaszt a kondás volt, és igen fontos volt olyan képzettségeket fejleszteni, mint például a punnyadt izom, vagy a sunnyogás), legújabban pedig otthoni PC-inkre is belopózik, mégpedig egy meglehetősen idétlen játék keretében.

Mint az a program címéből is kitűnik, nem sok komolyságra kell számítanunk; egyetlen bit sem a komorságba döntés szándékával készült. Már az első menü is sokat ígér: ahol a nyelvek közül választhatunk, ott nemzeti színekbe öltözött vaddisznók közül kell megjelölni a nekünk szimpatikus példányt. A történet szerint Hasarengazfix főnök versenyt rendez, hogy eldönthesse: ki „A" gall a vidéken. A bajnokságban másik három kollégával mérhetjük össze erőnket – irányíthatjuk Asterixet, Obelixet, a dalnok Hangianixet, és a falu öregjének, Sokadikixnek a kedves nejét.

A versenyszámok meglehetősen nagy szórást mutatnak, úgy látszik, hogy a gallok nagyon univerzális népek. Lesz itt katapultos deathmatch (különösen mókás, ha valamelyik pajtásunk ellen küzdünk), vadkanvadászat, néhány futó/evező/katapulthajtó verseny, a Varázslöttyhöz™ való alapanyagok keresése, és természetesen van olyan menet is, amelyikben rómaiakat kell püfölnünk, esetleg egy egész laktanyát szétvernünk. A legnagyobb móka persze a kajapusztító verseny – ez az igazi gall virtus, tiszta őrület! (Legalább tudjuk, hogy Fellini honnan vette A nagy zabálás forgatókönyvét.) A négynapos viadal első két napján három-három számban kell jól teljesítenünk, az ezt követő két napon pedig már négy-négy alkalommal. Sajnos a versenyt nem összetettben kell megnyernünk, hanem minden nap elsőként kell végeznünk: ha ez nem jön össze, akkor bizony próbálkozhatunk újra az adott nappal. Az egyes versenyek kialakításakor az ötletgazdák nem törekedtek arra, hogy a fair play elemeit maradéktalanul beleépítsék szellemi gyermekükbe, ugyanis versengés közben legtöbbször hátráltathatjuk valahogy ellenfeleinket: ez egészen onnantól, hogy elcsórjuk a több pontot jelentő kaját az orra elől, egészen odáig terjed, hogy arcon vághatjuk kedvenc énekesünket, hogy elvegyük tőle az áhított mágikus gombát – esetleg pusztán a vicc kedvéért is megtehetjük ugyanezt.

A játék technikai megvalósítása olyan, amilyen – egy ilyen, főként fiatalabbaknak szóló program esetében nem nagyon szabad csodákat várni. A szereplők mindazonáltal elsőre felismerhetők, Obelix hatalmas pocija reng ugrás közben, Asterix sityakján a kis szárnyak lebegnek, miközben fut, és a vadkanok is aranyosak. Ez eddig rendben is volna (kategóriájában az élbolyban tanyázik), innentől azonban már csak a gondok jönnek. A zene egyszerűen kiakasztó, nem igazán tudom elképzelni, hogy ez a titty-totty cincogás miként kapcsolódik Asterixhez – akkor már inkább Hangianix. Oké, azt talán mégse... Az irányítással sincs minden rendben; sőt, szinte semmi sincs rendben, és ez egész egyszerűen annak köszönhető, hogy PlayStationről írták át a játékot. A gombok szabad konfigurálásáról álmodni sem lehet, az eredeti kiosztás pedig nem egészen esik kézre. A versenyek alatt a lenyomott gombok csak kis idő elteltével fejtik ki hatásukat, ez általában azt jelenti, hogy ha a késleltetést nem számítjuk bele akciónkba, garantáltan nekivágtatunk a falnak, vaddisznó helyett a levegőt csépeljük, esetleg bekapunk pár ütést. Ezen túl baj igazából a nehézséggel van, néhány pálya ugyanis egész egyszerűen kiborító, mi épphogy csetlünk-botlunk, a gép meg egy kör alatt ver ránk hármat. A megcélzott vásárlóközönség ennek biztos nem fog örülni; nagyon frusztráló dolog huszadjára is megpróbálni végigszaladni a falu körül úgy, hogy a fejünkön egyensúlyozunk egy fickót. Ha a gyerek hisztis, akkor nem érdemes kipróbáltatni vele, ha még nem az, ettől garantáltan azzá válik...

Grath

GRAFIKA	17/25
ZENE/HANG	7/15
JÁTÉKÉLMÉNY	29/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	3/5
P200, 32MB RAM, 350MB HDD, D3D	
70	

FLIGHT SIMULATOR 2002

StartBox

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games

Ami júniusban még csak hír volt, mára többé-kevésbé valósággá vált: igaz, még nem hivatalosan, de itt van minden idők legsikeresebb, legrégebb óta fejlesztett, legvalóságosabb, egyszóval legjobb repülőgép-szimulátor sorozatának legújabb, 2002-vel jelzett tagja. Lelkes vagyok, de egyben szomorú is. A review végére kiderül, hogy miért...

A FLIGHT SIMULATOR 20 ÉVE

Igen, ez valóság: a Flight Simulator több mint 20 éve (pontosan 23) létezik. Minthogy Bruce Artwick és a SubLogic 1978-ban adta ki a program 1.0-ás (Apple II)

és 2.0-ás (Commodore 64) verzióját, az általam ismert, legnagyobb múlttal rendelkező, ma is fejlesztett PC-s (értsd: személyi számítógépes) szoftverként beírta magát a történelembe. Elmondható tehát, hogy az FS a PC-kkel - és velem, mint 1977-es évjáratú egyeddel - együtt fejlődött aktuálisan mindig a lehető legtöbbet kihozva az őt futtató vasból.

Ez utóbbi kijelentésen azért érdemes elgondolkodnunk: jómagam játszottam az akkor 160 kbyte-os FS2-vel C64-en, majd kipróbáltam minden egyes PC-s verziót az FS4-től kezdve. A legújabb változata a 9-es számot viseli, nyilvánvaló tehát, hogy ez esetben nem csip-csup fejlesztések történtek, mint egyes más, jóval kisebb múltú olyan szoftverek esetében, melyek esetében a főváriánsok száma már jóval 10 fölött jár.

Mindenesetre érdekes visszaemlékezni az FS fejlődésére, ami egyszersmind hiteles tükre volt a személyi számítástechnika pillanatnyi színvonalának. Ezenkívül jellemző, hogy a Flight Simulator kapcsán sohasem merült föl a gyanú, hogy nagy szoftver- és hardvergyártó cégek lepaktáltak volna egymással. Egy termék több mint 20 éves múlttal - a fiúk valamit nagyon jól csinálnak.

S hogy mit hoz a jövő? A pontos válaszra még ugyan őszig, a hivatalos kiadás idejéig várnunk kell, de azért már van mit bemutatnunk: a Flight Simulator 2002 két CD-n terpeszkedő, béta verziójára sikerült rátennem a kezem.

INTERAKTÍV LÉGI IRÁNYÍTÁS

A játék egyik legnagyobb durranása. Ami eddig hiányzott a valósághoz, az a gépek közötti levegő-levegő, valamint a gépek és az irányítótornyok közötti levegő-föld kommunikáció volt. Mostantól ez is interaktívan és audiovizuálisan működik: egyjátékos üzemmódban módunk van választani a lehetséges elküldendő, majd látható-hallható rádióüzenetek közül, hálózatban (és az Interneten) játszva pedig alkalmazhatunk külön légiirányítót. Előbbi esetben valóságos rádióüzenetek hangzanak el a különböző engedélykérésekkor (gurulás, felszállás, útvonal, megközelítés, leszállás stb.) és azok visszaigazolásakor. Természetesen hallhatjuk a forgalom többi (esetleg automatikus) résztvevőjének rádióforgalmazását.

Ez utóbbi lehetőség a legérdekesebb: az ATC (Air Traffic Controller) majdnem mindenható. A legfeljebb 8 gép pilótájának folyamatos informálása alapján történő irányításon kívül ugyanis hatáskörébe tartoznak az időjárás jellemzői, továbbá a repülők „véletlen" meghibásodásai, melyekkel nehezítheti, vagy akár lehetetlenné teheti a biztonságos repülést és földet érést. Egy kellően rafinált légiirányító pedig halmozhatja is ezeket, például több gép vészhelyzetbe vezetésével.

TÁJ-, FORGALOM- ÉS IDŐJÁRÁS-GENERÁLÁS

A korábbi Flight Simulatorokban a Föld külön tájképpel nem rendelkező övezeteiben pusztaságot láthattunk. Most már ez is másként van: az FS 2002 figyel arra, hogy a repülés során mindig az aktuális zónának megfelelő látványban legyen részünk akkor is, ha nincs előre elkészített táj telepítve az adott zónához. Erdők fölött fákat, farmok fölött gazdasági épületeket, városok fölött házakat fogunk látni. Az automatikusan generált tereptárgyak az adott terület fölötti minden repülés alkalmával ugyanazon a helyen láthatók.

Az égboltot immár nem input nélküli, program szerint repülők, hanem intelligens AI-pilóták által vezetett gépek töltik be, amelyek többé-kevésbé a légi irányítás utasításait követik a manőverek során.

Az időjárási paraméterek - lokálisan és globálisan is - széles határok között állíthatók, de ennek kellően élethű beállításához nem árt, ha legalább amatőr meteorológusok vagyunk. Sokkal jobban használható lehetőség a Jeppesen jóvoltából az Internetről letölthető időjárási információk felhasználása, aminek alapján a program a hely függvényében automatikusan az aktuális időjárást varázsolja gépünk köré. Vagyis ha Budapesten kinézünk az ablakon, és borús az idő, készüljünk fel az esős fel- vagy leszállásra.

Már ha Ferihegyről emelkedik föl a gép - mert magyar repülőtereket is találunk a kínálatban, a nemzetközi mellett alapból Debrecen, Nyíregyháza, Sármellék, Siófok, Szeged és Taszár repülőterét használhatjuk.

LÉGIFLOTTA

A repülhető gépek száma ismét bővült: a gyárilag támogatott típusok között megtaláljuk a hidroplán

Cessna Caravant, a világ egyik legjobb oktatógépének tartott Cessna 172 SkyHawkot, valamint az ég királynőjét, az általam régóta várva-várt Boeing B-747-400 Jumbo Jetet, tökéletes repülési modellel.

Hiányt csak egy helyen szenvedünk: a Concorde eltűnt a játékból. Rövid, 2000-es verzióbeli vendégszereplés után - talán az emlékezetes, sok áldozatot követelő balesettel összefüggésben - az angol-francia szuperszonikus utasszállító többé nem képviselteti magát a virtuális világban.

A repülők megjelenítése élethűbb lett a több mozgó alkatrésznek (kormányfelületek stb.), illetve a kerekek alól felcsapó füstnek és a légcsavarok/gázturbinák által felvert pornak köszönhetően. Ez egyébként a fékezett, álló helyzetben csúcsra járatott hajtóművek esetében érdekes látványt nyújt. Repülés közben pedig nagy magasságokban a hajtóműből kiáramló gáz nedvességtartalmának kicsapódásával szép kondenzcsík jelenik meg. A gépbe „beülve" a műszerek akkor is mutatnak, ha fejünket elfordítjuk az egyenestől - eddig ebben a nézetben halott műszerekkel találkozhattunk csak.

ÚJ GYAKORLÓREPÜLÉSEK ÉS KIHÍVÁSOK

Az FS egy ideje nagyon jó gyakorlórepüléseket és kihívásokat kínál a játékosoknak. Az előbbi során utasítások alapján szabályosan, az utóbbi esetében rendszerint különleges körülmények között, az életben maradásért küzdve kell vezetnünk gépünket.

Az adventures szekció izgalmas, új feladatokkal bővült. A részletekbe nem megyek bele, de azt előrebocsátom, hogy meg kell barátkoznunk a futómű nélküli, hasra való leszállás gondolatával, ami egyébként csak a 2000-es verzió óta túlélhető. A futóműgondok mellett további kihívásokat jelenthetnek a komoly viharok, kormány- vagy műszerhibák, esetleg éppenséggel a motor leállása, amikor is alkalmunk van megtapasztalni egy-egy géptípus siklási képességeit. Tudjuk, hogy ez katonai gépek és nagy utasszállítók esetében a nyeletlen baltáéhoz hasonlít...

BÉTA

Mint a cikk elején említettem, ezúttal még csak egy béta verziót tesztelhettem. Ez még bizony bővelkedik olyan hibákban, amelyek a végleges változatból már várhatóan kihalnak majd. Példaként említem a legsúlyosabbakat - a kép tartalmának, illetve a tereptárgyak pozícióinak időnkénti szétesését, az extrém hosszú betöltéseket, továbbá a nem nevesített, egyéb apró, de bosszantó hibákat, arról nem is beszélve, hogy a szoftver sok helyen FS 2000-nek vallja magát. Van tehát még mit tupírozni odaát Redmondban, de én bízom a sikerben - őszig még van némi idő.

Ennek tükrében az értékelés most olyan, amilyen, ígérjük viszont, hogy a végleges változat megkaparintása után rövid újdonság-összefoglaló keretében a mai készültségi szintből adódó pontszámokat felül fogom bírálni.

Eddig a lelkesedés...

IN MEMORIAM

A játék bétatesztelése közben kaptuk a szomorú hírt: Lee Kail és Barry Oliver, a Flight Simulator két Microsoftos fejlesztőmérnöke júniusban az égi fejlesztőirodákba távozott.

Az FS gépei sok éve az általuk programozott modell szerint repülnek, az ablakon kinézve a táj az ő kezük munkáját tükrözi.

Hogyan is emlékezhetnénk rájuk mi, játékosok? Egy alacsony tiszteletkör leszállás előtt a kivilágított reptér felett - talán tartozunk nekik ennyivel.

A pályát érintő gumik hangja kicsit értük is szól, a leálló motorok légcsavarkörén át szomorúan néz vissza a hűvös, szürke ég. Az alkony súlyosan ereszkedik a betonra - az alvó, hideg gépeket és a színes tájat a sötétség magába zárta...

Lee Kail és Barry Oliver emlékét 8, eddig elkészült Flight Simulator verzió őrzi, a 9-es változat bejelentését már nem érhették meg.

MAT

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

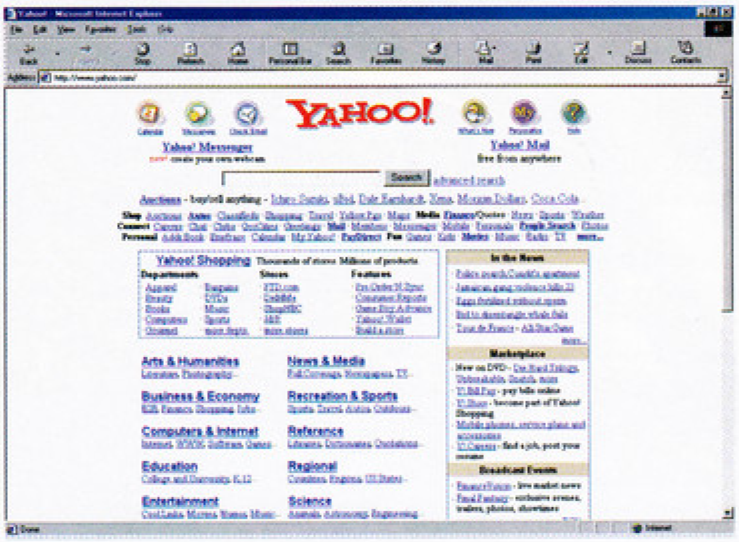
www.microsoft.com/games
www.fsklub.hu

GRAFIKA	15/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P500, 128MB RAM, 800 MB HDD, D3D

80

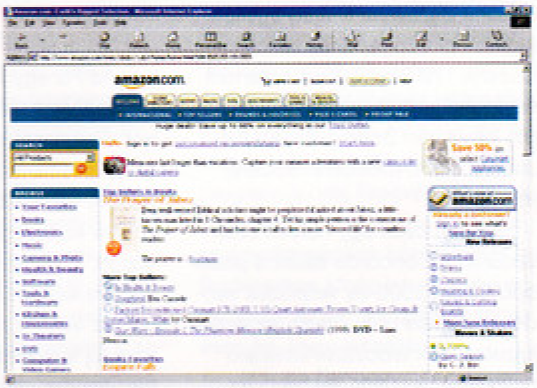
GONDOLATÉBRESZTŐ



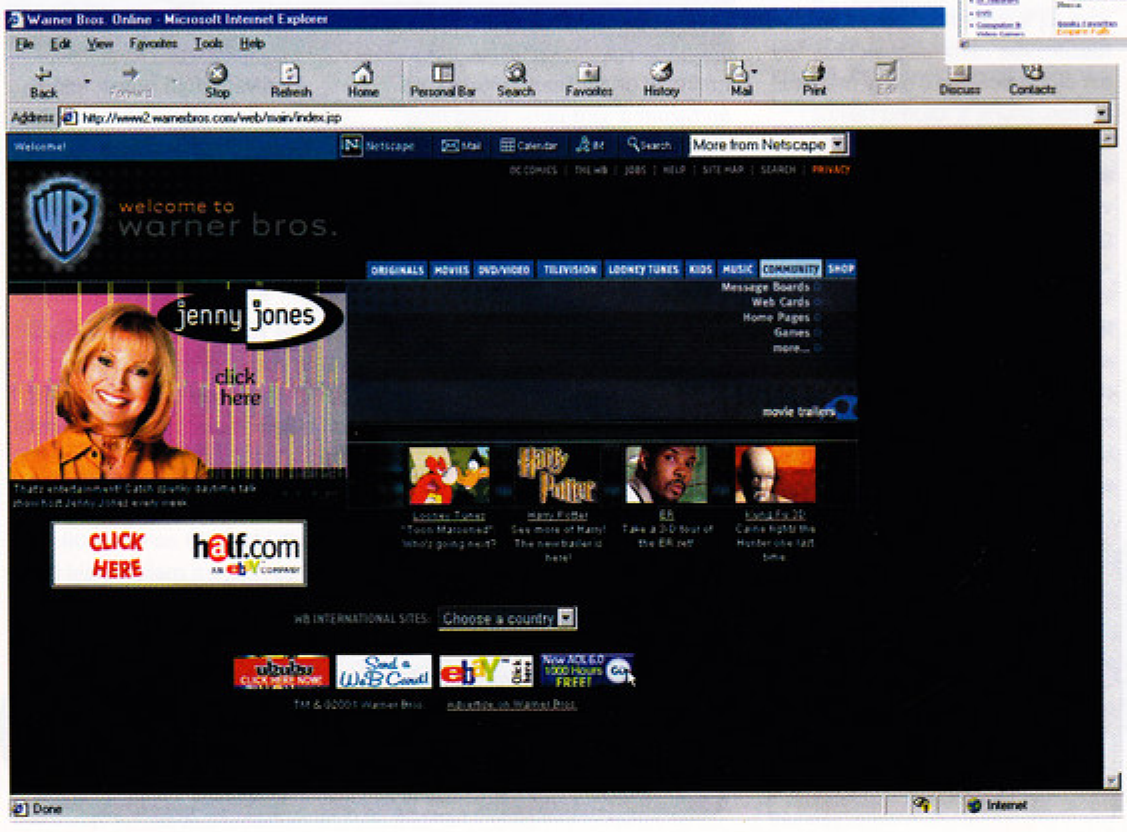
ONLINE GAMER MAGAZINOK – VIHAR ELŐTT, UTÁN ÉS KÖZBEN

Miután az elmúlt hónapokban Stöki koma jól kielemezgette a játékpiacot, most picit átveszem a kormányrudat, és átevezünk más vizekre. No, olyan messzire azért nem: az online játékos magazinok világa lesz a téma, méghozzá annak a jelenségnek az apropóján, amelyet a szleng dotkom-bukta néven jegyez.

'98-'99 táján, az internet robbanásszerű elterjedése teljesen meghülyítette a pénzvilágot. Néhány jó időben, jó helyen, kellő hozzáértéssel és szerencsével elindított netes vállalkozás (Yahoo, Ebay, Amazon stb.) sikertörténetén felbuzdulva mindenki óriási bizniszt látott a világhálóban. Boldog-boldogtalan netes vállalkozásokba fogott, és rohant ki a tőzsdére, ahol a befektetők csak úgy töltötték a rengeteg pénzt a reménytelinek tűnő cégekbe. Ez a folyamat gyönyörűen gerjesztette önmagát, a tőzsdei árfolyamok a hatalmas érdeklődés és kereslet miatt folyamatosan nőttek, ezáltal egyre több pénz áramlott a netes vállalkozásokba, amitől úgy tűnt, hogy ezek ragyogóan prosperálnak. A cégek a befektetett pénz nagy részét a hatalmas konkurencia miatt saját reklámozásukra fordították – és hol hirdettek volna máshol, mint az interneten, más hasonló cégek oldalain? A kör bezárult: óriási pénzmennyiség „lötyögött" ide-oda a netes cégekben, ettől úgy tűnt, mintha mindenkinek óriási forgalma lenne. A – most már nyugodtan kijelenthető, hogy mesterségesen felszított – Y2K-hisztéria tovább fokozta az IT-szektorra és az internetre irányuló figyelmet, a pénz csak ömlött tovább az internet-iparágba, amely, akárcsak egy lufi, egészségtelenül nagyra fújódott. 2000-ben a netőrület már egészen elképesztő anomáliákhoz vezetett: az Mp3.com a tőzsdén többet ért, mint az összes hagyományos zenekiadó multi (EMI, Sony Music, Warner és a többiek), egy-egy jól hangzó domain név több millió dollárért cserélt gazdát, a Yahoo tőzsdei árfolyamok alapján a világ tíz legértékesebb cége közé emelkedett... aztán a lufi egyszer csak kipukkant. Miután a netes szektor két-három évig csak nyelte a pénzt, és forgalmat ugyan termelt, de nyereséget nem, 2001 elején a pénzvilág pánikba esett, és viszszavonulót fújt. A tőzsdei árfolyamok akkorát zuhantak, mint a MIR űrállomás, az offline cégek elvesztették a bizalmukat az online hirdetésekkel kapcsolatban, a netes cégek között pedig kitört a dögvész. A mai napig szó szerint százával mennek csődbe az e-business cégek, és még a legnagyobbaknak is igencsak meg kell húzniuk a nadrágszíjat. Közérthető párhuzammal élve: a pénzvilág megrészegedett az Internet lehetőségeitől, aztán kijózanodott, és most pusztít a másnaposság, de nagyon.

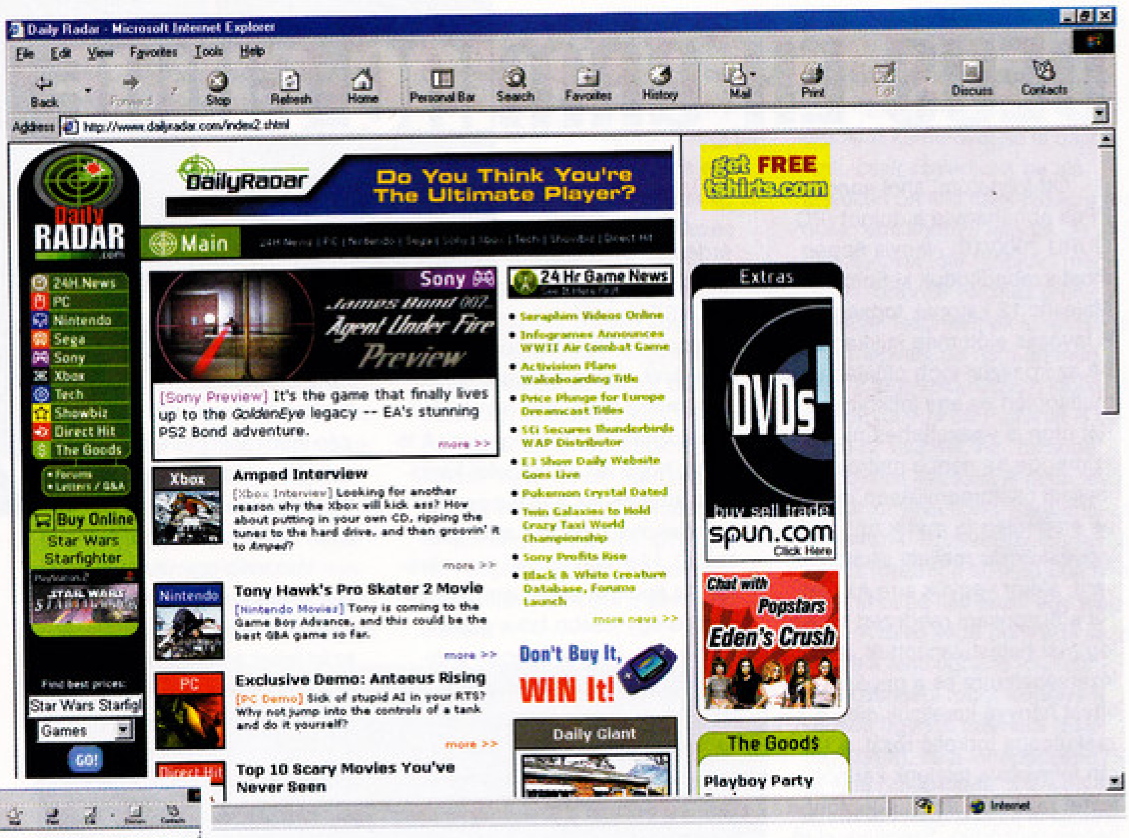


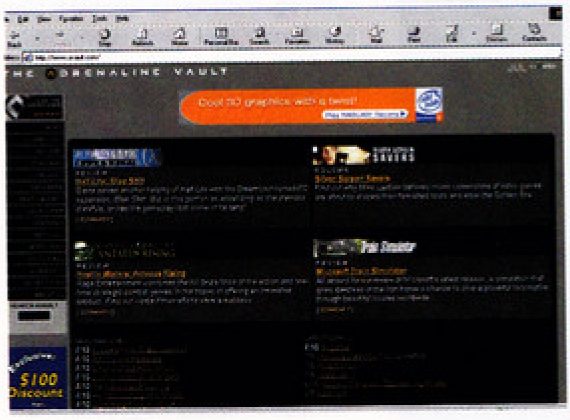
Lássuk, hogyan csapódott le mindez az online gamer magazinok háza táján. Először is: ilyesfajta netes oldalt indítani rettentő egyszerű (mármint más témájú, azonos látogatottságú oldalakhoz képest): három-négy, tűrhető netkapcsolattal és határtalan lelkesedéssel rendelkező ember már meg tudja tölteni ilyen-olyan tartalommal, némi tárhelyet és egy domain nevet pedig nem olyan nagy varázslat leakasztani valahonnan. Ilyen apró site-ok – amelyek általában egy-egy játék rajongói oldalaként ténykednek – ezerszám lelhetők fel netszerte. Egy ilyen oldal aztán könnyen kinőheti magát „komoly" magazinná, hírszolgáltatással, tesztekkel, letöltésekkel, online közösséggel meg mindennel, ami kell, és lassan elérkezünk az igazi nagy gamer site-okig, amelyek mögött már komoly cég áll, főállásban szerkesztik, és a közhiedelemmel ellentétben roppant drága mulatság fenntartani, ezért a reklámbevétel és az anyacég szponzori támogatása számára élet-halál kérdése.



Lássuk csak, az anyagiakat tekintve miben különböznek az online lapok a papír-újságoktól: papíron a bevételi oldal áll ugye az eladott példányok árából továbbá a reklámbevételből, a kiadás pedig a készítők munkadíjából és az előállítás költségeiből (nyomda, CD stb.). Online-ék viszont ingyen vannak, és a monitorra írnak, tehát az eladás bevétele hiányzik az egyik oldalról, a másikról pedig az előállítás anyagköltsége. Látszólag megmaradt az egyensúly, amelyet azonban az első látásra elhanyagolhatónak tűnő tényezők igencsak felborítanak.

Kollégáink az Adrenaline Vaultnál eljátszottak kicsit a számokkal, és kihozták, hogy az ő súlycsoportjukban (több százezer látogató naponta) a webszerver és az FTP-szerver üzemeltetése, a szoftverek, a karbantartók, a technikai háttér, és a hozzájuk való brutális szélessávú netelérés mintegy havi 40 000 USD-be (kb. 12 millió HUF!) kerül. Mit kell ehhez a bevételi oldalon felmutatni, hogy a készítők ne haljanak éhen? Az átlagosnak számító 20 dolláros CPM (ezer bannerletöltésért elkért összeg) mellett havi kétmillió bannert kell az oldalnak értékesítenie, hogy a saját rezsijét kitermelje, és a reklám-bevétel onnantól már közvetlenül zsebbe folyik. Egy kellő látogatottsággal rendelkező, ügyesen megszerkesztett oldal (sok népszerű al-oldallal stb.) ezt a havi kétmillió bannerletöltést bőven-simán bírja hirdetési felülettel, a kérdés csak az, sikerül-e ennyit eladniuk. A válasz erre a dotkom-bukta előtt vidám „hát persze" volt, de mára, a rövid „nehezen, de igen"-korszak után, „közel lehetetlen"-re változott. Ráadásul emellett a bannerárak is meredek ívben csökkentek... A hirdetők (elsősorban hardvergyártók és -kereskedők, valamint játékkiadók) pedig rájöttek, hogy jobban járnak, ha inkább a hagyományos papírmagazinokban hirdetik a portékájukat. Az ember a közel félmilliós példányszámú amerikai PC Gamerben megkap egy egész oldalas hirdetést potom 14 000 dollárért, hiába olcsóbb ennél ugyanennyi bannermegjelenés, ha egyrészt az a nyomorult 468x60 pixel a nyomába nem ér az A4-es oldalak reklámértékének, másrészt a bannereken mindenki keresztülnéz, és reflexből utálja azokat, mert csak lassítják az oldal betöltését. Emellett kiderült, hogy a banner hatékonysága sem valami eget rengető, az 1-2% körüli click-thru ráta elérése kimagasló eredménynek számít (vagyis, ha száz emberből kettő rákattint a hirdetésre, annak már nagyon örülni kell).

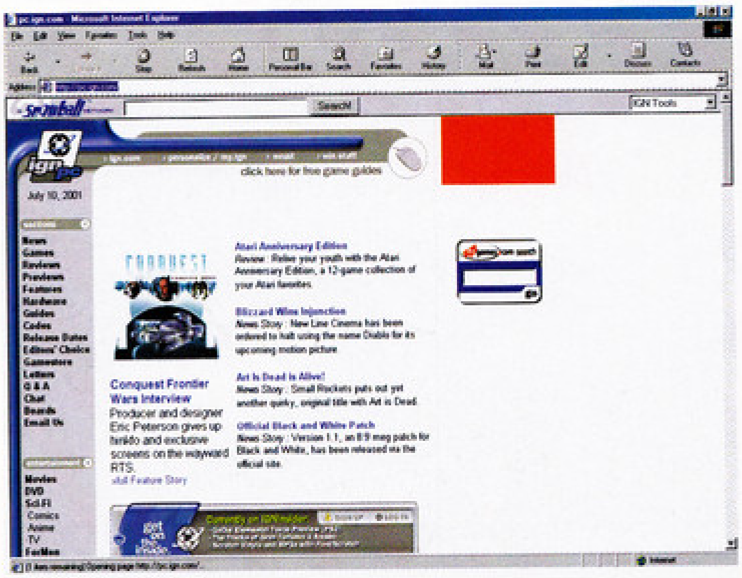




Az eddig leírtaknak megfelelően az idei év első felében az üzleti alapon ténykedő online magazinok katasztrofális helyzetbe kerültek, és sorra kényszerültek bezárni a kapuikat. A névsor hosszú és szomorú: Gamecenter, Daily Radar, Incite Games, Gamers Alliance, All Games Network, Gamefan, Looneygames, PCXL, Online Gaming Review, Gameweek, hogy csak az ismertebbeket említsem. Akik még tartják magukat, szinte kivétel nélkül valamilyen nagyobb médiabirodalom tagjai, akiknek a visszaesés nem igazán kottyan meg. Ilyen a GameSpot és a Gamespy a Ziff-Davisszel a háttérben, vagy a GamesDomain és a cdmag.com, a TheGlobe-lánc tagjai. És most hogyan tovább? Az ínséges időkben csak a legerősebbek maradnak fenn, és amikor a pénzvilág internetbe vetett bizalma visszatér – márpedig vissza fog térni, csak idő kérdése, ebben mindenki egyetért –, ők lesznek az igazi nyertesek, attól függetlenül, hogy most milyen veszteséggel és hány sebből vérezve működnek.

Mi a helyzet itthon? – adja magát a kérdés. Kis ország, kis pénz, kis foci. A magyar játékos magazinok (és az egész magyar net), mivel nem volt lehetőségük akkorára nőni, mint nyugati kollégáiknak, nem is érezték meg anynyira a dotkom-bukta szelét. Mivel itthon az internetes hirdetés igencsak gyerekcipőben jár, néhány nagyobb portál kivételével az online magazinoknak esélyük sincs arra, hogy önmagukban, a reklámbevételeikből eléldegéljenek. Nem voltunk restek megkeresni az összes épkézláb magyar netes játékmagazint, és a beszélgetések során a tipikus magyar ötletesség remek példáit láthattuk. Vannak, akik webdesigner és -programozó céget futtatnak, és annak bevételéből, illetve annak referenciájaképpen működtetik a lapot, van, ahol egy jól menő internetes tanácsadó cég, vagy egy népszerű portál biztosítja a lap megjelenésének a feltételeit. Komolyabb reklámbevételről a hazai online magazinok esetében, úgy tűnik, nem nagyon beszélhetünk (bár egyes szerkesztők váltig állították ennek ellenkezőjét), az öt oldalt látogatva két hét alatt talán 2-3 bannerről nem derült ki egy kattintás után, hogy cserehirdetés valamilyen másik oldallal... A jövőre nézve a kérdés alig különbözik a nyugati lapokkal kapcsolatosan feltettől: vajon kik lesznek azok, akik bírják addig lelkesedéssel, amíg eljön az az idő, hogy Magyarországon meg lehessen élni egy online játéklap kiadásából? Addig marad a (nem negatív értelemben vett!) amatőrizmus, és az az alapelv, amelyet talán Castor, az egyik netes játékmagazin főszerkesztője fogalmazott meg a legfrappánsabban: „Te is tudod, milyen érzés az, amikor több ezren olvassák a cikkedet. Szerintem már csak ezért megéri csinálni." Ezúton is kívánunk online társainknak sok szerencsét és kitartást a boldoguláshoz!

Hancu
gameboyadvancerulz@hancu.com



DEUS EX GAMING GUIDE

Ott folytatom, ahol anno PPeti abbahagyta a dolgot (PC GURU 2000/10), vagyis éppen most szabadítottuk ki Ford urat a Majestic 12 katonák fogságából. A távozás előtt még kukkantsunk be az íróasztal jobb oldalába egy multitoolért és egy lockpickért. Két úton is visszatérhetünk a felszínre, de ha nem a metrólejáró melletti csatornanyíláson jöttünk be eredetileg (a másik az ingyenkórház melletti sikátorban van), akkor vegyük arra az utat. Ha a biztonsági rendszert előzőleg már hatástalanítottuk, akkor a lézervédelemre és a gépágyúkra fittyet hányva keressük meg a zsákutcába torkolló részt. A létrán felmászva találunk két holttestet (ajtó kód 2167, a legtöbb helyen működik). Szedjünk el tőlük mindent (sok medkit, 7.62-es lőszer stb.). Nincs más dolgunk, mint visszamenni Smugglerhez, és behajtani az "árengedményt", már ha szükségünk van egyáltalán rá. (1. kép) És mert ilyen kapzsi, kifoszthatjuk. A galérián a tükör mögött találhatunk egy thermoptic camót, egy clip modot és egy medkitet. A nyitáshoz az ágy mögötti panelt kell felhackelni. Egyelőre ezen a részen nincs több dolgunk, így nézzünk utána annak a generátornak a Warehouse-ban. Az Osgood and Sons alagsorában némi biztonsági rendszer kiiktatás után kódzáras ajtóhoz érünk (3316), amely igazából egy lift ajtaja. Többektől hallottuk, hogy a tetőkön keresztül el lehet jutni a raktárépületekhez, nekünk pedig arra van épp dolgunk. Ha valaki szeret létrán mászkálni, és szüksége van pár LAM gránátra, akkor az alagsor helyett a hátsó kijárat felé is próbálkozhat.

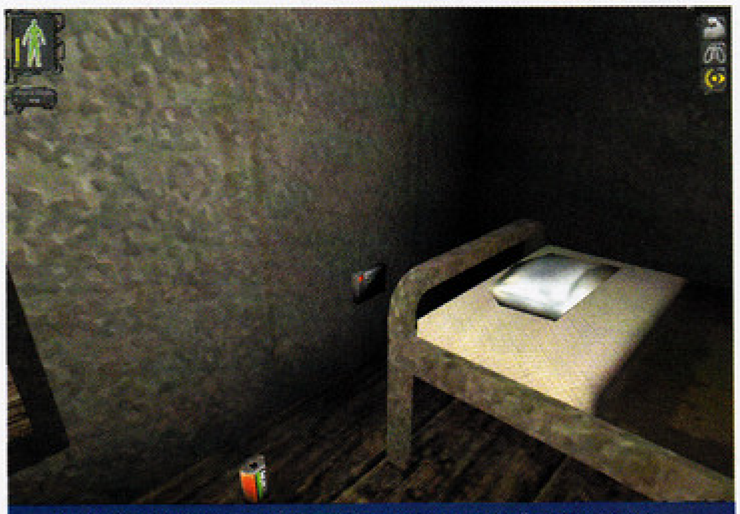
WAREHOUSE

A tetőre felérve érdemes óvatosnak lenni, mert mindenhol NSF lázadók posztolnak, legtöbbször távcsöves puskával. Gyakorlatilag tökmindegy, merre megyünk, mindenfelé találkozhatunk ellenségekkel. A lényeg, hogy azt az épületet keressük, amelyiknek a teteje csurig van pakolva parabola antennákkal. (2. kép) Na, ott van a generátor. Az épületet emelt létszámú őrség és egy kisebb falka dobermann őrzi. Mindenképpen érdemes felülről kezdeni a tisztogatást, de több más megoldása is van a helyzetnek. Ha akarjuk, akkor behatolhatunk a főbejáraton (az egyik őrnél van hozzá a nanokulcs), de ez a legrázósabb az összes közül, mivel felfelé kell elhagynunk az épületet, a sok őr pedig mind a nyakunkba szakad. Ha egy kicsit Mission Impossiblezni akarunk, akkor keressük meg az épület melletti egyik sikátorban (LAM-okkal védett) a csatornafedőt. Az emellett lévő datacube-ból megtudhatjuk a raktárépület rámpájának biztonsági kódját (2577), és akár vissza is fordulhatunk, mivel a rámpa is az alagsorba vezet. Ha mégis akciózni akarunk, akkor irány a csatorna, amely rendesen be van drótozva biztonsági kütyükkel. Egy falat át kell robbantanunk, és utána egy lézeres védelemmel sűrűn védett részhez érünk. A legjobb tanácsom az, hogy fussunk át rajta ezerrel. Mire a gépágyúk ránk fordulnak, addigra már rég a folyosó végén levő medencében leszünk. A csőbe nem érdemes beúszni, csak addig, amíg a progi megadja a 20 pontot. Utána forduljunk vissza, mert a vége le van zárva. Ha a riadó leállt, akkor fel is hackelhetjük a biztonsági terminált, de nem fontos. A folyosó végén levő rácsot kinyitva szintén az épület alagsorába kerülünk.

Van még egy útvonal, amelynek a végén a raktárépület oldalában található ajtónál kötünk ki. Ez azért lehet érdekes, mert ez közvetlenül az első emeleti komputerszobába vezet. A feladat ugyebár a generátor leállítása, amire többféle módszer is kínálkozik. Ha valaki tud hackelni, akkor itt kikapcsolhatja a generátor hűtését. Ha ez a képessége még hiányos, akkor a generátor mellett szerteszét található hordókkal kezdhet valamit. Ha a generátor megállt, akkor elvileg teljesítettük a küldetést, de még ne siessünk vissza a bázisra. Nézzük inkább körül az alagsorban, már ha eredetileg nem erre jöttünk (kamerák, ágyúk, lézer). Az egyik szobában pár mérgező hordót találunk. Ezeket felrobbantva (LAM) várjuk meg, hogy eloszoljon a gáz, és mehetünk gyűjtögetni. A mellette található irodahelyiséget viszont semmiképpen se hagyjuk ki, hiszen az ott található széfben egy újabb augmentation cannistert (láb) találhatunk. Ha a hordós szobát a robbantós módszerrel fosztottuk ki, akkor ide már se ajtókód, se széfkód nem kell (az iroda kódját egyébként a háztetőn, az óriásplakát melletti kémény tövében találjuk (9923)). Ha mindent begyűjtöttünk, akkor irány a háztető, ahol Hermann Günther és a helikopter vár ránk.

UNATCO HQ

Visszatértünk a szabadságszobor szigetre, a UNATCO főhadiszállásra. Ha még esetleg nem fosztottuk ki a parabola lavór melletti helységet, nosza (0451)! Akkor is érdemes odamennünk, ha ezt már előzőleg megtettük, most ugyanis egy repair-bot tanyázik odabent, amellyel feltölthetjük bio-energiánkat. Manderley már biztosan ideges, így inkább vegyük az irányt az irodája felé. Két egészen furcsa alakkal fogunk találkozni, akik terminátoros hangon figyelmeztetnek, hogy a harmadik szinten levő foglyokat nem hallgathatjuk ki személyesen. Furcsa. Az őröktől megtudhatjuk, hogy valami főmufti jött Washingtonból. Manderley irodája előtt Anna Navarre vár minket. A titkárnő közli, hogy a főnöknél egy még nagyobb főnök van. A beszélgetést kihallgatva érdekes dolgokat tudhatunk meg. Miután kijött a szobából, szóba elegyedhetünk vele, de a nevét nem árulja el (egyébként Walton Simons, a FEMA vezetője). Azt mindenesetre elejti, hogy lemegy kihallgatni a foglyokat, és mi pedig jobban tesszük, ha megyünk jelenteni a górénak. Manderley közli velünk, hogy a bátyánk begolyózott, és még mindig nem jelentett neki. Az egész rakomány Ambrosia eltűnt, az NSF erői valószínűleg ki akarják csempészni a városból. Valamelyik repülőtér lesz a végső célpont, de hogy melyik, az nem tudható. Még mielőtt visszaindulnánk a városba, nézzünk körül újra a bázison. Mindenkit látogassunk



1. Ilyen uzsorást, mint ez a Smuggler nem bűn kifosztani

2. Ez a sok lavór sejtet valamit - az NSF generátort

meg újra, és a megszerzett augmentetion cannistert is használjuk el a dokinál levő roboton. Ezután kíváncsiságunknak helyet adva lessük el a washingtoni fejes kihallgatási módszereit. Érdekes...

BATTERY PARK 2

A helikopter ismét a Battery Parkba hozott minket. Meg kell találnunk az ellopott Ambrosia-szállítmányt. A járőröző katonák elmondják, hogy sajnálták a csöveseket elzavarni, de ne szóljunk senkinek. Ha már itt vannak, akkor beszélgessünk el velük. Az egyiktől lőszert vehetünk a távcsöves puskához. Egy másik pasi (Curly) valamiféle vakondemberekről beszél, akik a föld alatt élnek, és állítólag NSF terroristákat rejtegetnek. Csak akkor árulja el a rejtekhely titkát, ha tudjuk a jelszót. Egy kissrác valami titkos átjáróról beszél, amely a metróaluljáróban található. Nézzünk utána. A metróban régi ismerősünk, Harley Filben sétálgat. Nem kispályázik, 500 pénzt kér a jelszóért, amelyikre a tag odafenn kíváncsi volt. Ha visszamegyünk, és bemondjuk a jelszót, megkapjuk a telefonfülke kódját (6653). Curly elejt még egy nevet is: Charlie. Keressük meg a Brooklyn Bridge állomáson, mert sok mindent megtudhatunk tőle a Mole emberekről.

BROOKLYN BRIDGE STATION

Az első ember, aki szembejön, pont Charlie. Ha elbeszélgetünk vele, akkor felajánlja, hogy segít, de cserébe vissza kell állítanunk a vízellátást. Ha van LAM-unk, vagy egyéb robbanós témánk, akkor a dolog egyszerű. A vágányok északi részénél egy ajtót találunk, beljebb gerendák torlaszolják el az utat. Az akadályt felrobbantva bejutunk a szabályozó csapokhoz. Mindkét szelepet ki kell nyitni, és máris mehetünk vissza Charlie-hoz. A titkos bejárat a női vécében van, az ajtónyitó szerkezet a mosdókagyló alá van elrejtve. (3. kép) A kód 5482. Még mielőtt továbbmennénk, nézzünk körül az állomáson. A lépcsőn felhaladva a Rook banda territóriumára érünk. Főnökük – El Rey – az aluljáró egyik végében, egy hölgy társaságában található. Üzletet ajánl: ha lenyomjuk a Rock névre hallgató drogdílert, akkor kapunk egy LAM-ot. A kábszerárust persze érdemes kifaggatni, mielőtt a másvilágra küldjük. Visszamenve El Rey-hez megkapjuk a LAM-ot. A férfi WC-ben újabb LAM birtokosai lehetünk, ha az ott tanyázó taggal beszélünk. Mindemellett érdemes kifaggatni mindenkit, és nyitott szemmel járni az állomáson, mert találhatunk egyet s mást. Ha végeztünk, akkor a titkos ajtón keresztül a Mole emberek területére jutunk.

MOLE TUNNELS

Itt már elő kell vennünk a fegyverünket, ugyanis NSF terroristák járőröznek mindenütt. Próbáljuk meg csendesen teljesíteni feladatunkat, akkor nem kapcsolják be a riasztót. Ha balra indulunk el, az út végén két WC-t találunk. Jelen esetben a férfi WC jelenti a továbbjutást, de sajnos kulcs kell hozzá (se robbantani, se feltörni nem lehet). A WC előtt az oszlopos résznél a kőomlás alá be lehet mászni pár értékes cuccért, de vigyázzunk a falon levő élesített LAM-re – gyorsan vegyük le. (3. kép) A másik irányba elindulva szintén NSF járőrökbe és civilekbe ütközünk. Ha az összes NSF katona háton van, akkor kezdjünk el beszélgetni a Mole-okkal. Egyikük (nálam egy kissrác volt) el fogja árulni, hogy a terroristák vezetője az alagút déli részén, egy titkos szobában rejtőzik. Az ajtót a kartondobozok félredobálása (szétverése) után a padlóból kiálló tégla megnyomásával tudjuk kinyitni. Az NSF góré azonnal megadja magát. Az asztalról a magunkévá tehetjük a férfi WC kulcsát.

HELIBASE

JC szerint a csatornarendszer a reptérre vezet. Egy elágazáshoz érünk. Ha jó sok lockpickünk vagy multitoolunk van, akkor nincs gáz. Vagy a lézerkerítést deaktiválhatjuk, vagy a gőzcsapot rejtő dobozt törhetjük fel. De ha nem akarjuk a drága felszerelést erre pazarolni, akkor a bal oldali folyosót ajánlom. A lézervédelem felett egyszerű átkelni, csak a ládákat kell megfelelően egymásra pakolászni. Ha nem az ugrásnövelős augmentációt applikáltuk magunkra, akkor nem árt egy kis ládát átdobni a lézer felett, mert az akadály leküzdéséhez elkelhet. Ezután egy szélesebb részhez érünk. A kamerával ne is bajlódjunk, csak szaladjunk be alá. Egyetlen őrt kell csak hidegre tennünk, ami könnyű feladat. Az ajtó nanokulcsát tőle "kapjuk" meg. Újabb fortbojár részhez érünk. A csapdák feltörésének lehetősége itt is megvan, de nem éri meg, mert a függőhíd nagyon labilis. A sarkon túl egy EMP gránát is nehezíti az utunkat. Az "olcsóbb" megoldást ajánlom. A falon levő rácsot kinyitva rövid alagútmászás következik. Ezután egy medencében landolunk (Hazman Suit nem kell), ahol be kell úszni egy alagútba. A túlsó vége pont oda vezet, ahova a fenti ugrálós folyosó. A két biztonsági robot kispálya a képzett ügynök számára (EMP vagy LAM), és a falrepedésbe bújva ki is cselezhetők. A következő teremben több cuccot is felvehetünk: a nagy doboz mögött egy medkit van, a kazán akármik között pedig egy datacube található. A következő ajtó már a helikopterbázis előcsarnokába vezet. Az ajtó felett zümmögő kamerát szintén kicselezhetjük, de le is állíthatjuk. A csarnokban szembetűnik egy újabb hordó ambrosia. Bal felé érdemes elindulnunk, a földszinten irodák találhatók. Az egyikben lévő computer kódját már tudjuk (etodd, saintmary). Az alsó e-mailből kiderül, hogy a repülőre tett doboz nyitókódja 9905. A hátsó irodában csak pár cuccot tudunk felszedni. Az emeleten található komputerszobában van egy titkos kapcsoló a cserép mögötti sarokban. (4. kép) Ez egy kis fegyverraktár ajtaját nyitja, ahol többek között egy távolságjavító modot és egy augmentation bővítőt is találunk. Ki ne hagyjuk! Ugyanebben a szobában a biztonsági terminálnál lekapcsolhatjuk a kamerákat. Az asztalon levő datacube-ot se hagyjuk elolvasatlanul. A jobb oldalon, a földszinten

3. A mosdókagyló alatt van a titkos ajtó nyitja

4. A virágcserép mögött lapul a titkos szoba nyitókapcsolója

5. Egy kis ládatologatás mindig célravezető

WC-k, az emeleten pedig egy társalgó található. Ha a kamerákat a komputerszobában már kiiktattuk, akkor a társalgóban szabadon ténykedhetünk. Kifoszthatjuk a pénzkiadó automatát, illetve az egyik flipperrel egy titkos ajtót nyithatunk ki (armor, medkit, lockpick). A helikopter alatti részen újabb őrök kóricálnak, és a felső függőfolyosón is előfordulhat egy NSF katona távcsöves puskával. Ha kiiktattuk őket, induljunk tovább. Két irány létezik, az EXIT feliratú folyosó vagy az egyik sarokban található csatornanyílás. A csatornát választva először víz alatti túra, majd dobozlökdösős rész következik. Innen egyértelmű a továbbjutás. Az út végén a LaGuardia reptér mellett, a tengerben bukkanunk fel. Ha a könnyebb utat választottuk, és az EXIT felirat felé igyekeztünk, akkor rövid liftezés után a reptér közepén, egy épületben találjuk magunkat.

LAGUARDIA AIRFIELD

A reptér mini kikötőjét egy katona vigyázza, de lángszóróval. Ha kifogytunk a kábító nyílból, akkor egy kicsit küzdős lesz lenyomni, de megoldható. A hajóház bal oldalán található két kamion, az egyikben egy pakk kábító darts is lapul. A konténerek között őrrobotok keringenek állandó útvonalon. Pont ezért lesz könnyű lenyomni őket. Az EMP vagy LAM gránátokat a kanyarokban érdemes feltenni a falra, illetve amikor megállnak "szkennelni az areát". A bázis délkeleti részén zárt teherkaput találunk. Több őr is vigyáz rá, és mindegyiküknél van nanokulcs a kapcsoló doboz kinyitására. Ha a kapunak hátat fordítunk, akkor szembeötlik az a konténer, amelyiknek egy darab hiányzik az oldalából. (5. kép) A felmászáshoz szükséges dobozokat a kapu kinyitása után tehetjük a magunkévá. A felugráshoz és a továbbhaladáshoz szükség lesz a Speed Enhancement (F7) augmentációra (ha a Run Silentet választottad, akkor sorry). A titkos hely pontosságnövelő módosítást rejt, de ha továbbugrálunk a konténerek tetején, akkor egy lockpickkel és egy multitoollal lehetünk gazdagabbak. A kapun belül legénységi épületet találunk. Óvatosan közlekedjünk, mert nagyon sokan tartózkodnak a területen. Az épület belsejében vigyázzunk, hogy az NSF katonák be ne kapcsolják a riasztót, mert akkor egy plafonon függő gépágyú fog ránk mozdulni. A dart táblából kivehetjük a 3 nyilat, balra a lépcső alatt a kiálló tégla pedig újabb titkos raktárt nyit meg számunkra (távcső mod + nanokulcs + apróságok). Az emeleten a körletben pár láda vár kifosztásra, az egyikben egy adatkockát találunk a folyosó végén levő ajtó kódjával (5914). Itt akár tovább is mehetünk, de ha úgy adja kedvünk, akkor maradhatunk még ezen a pályán. Az épület mögött túlméretezett parabola antenna ácsorog, a sarokban pedig őrtorony 2 kamerás 2 gépágyús rendszerrel. A két őr mindegyikénél találunk nanokulcsot a torony ajtajához, melynek legegyszerűbb megközelítési módja a rohanás és falhoz lapulás. Ebben az esetben a lámpaoszlop fedezéket nyújt a kamera és az ágyúk elől is. A toronyban pár multitool vár ránk, a biztonsági rendszert pedig állítsuk le. Ha visszafelé haladunk, akkor az eddig gondosan elkerült saroktorony következik. A korábban megszerzett nanokulcs nyitja az ajtaját. A beszaladós trükk ezúttal is bejön: mire a gatlingok ránk fordulnának, mi már rég odabenn a létrán mászunk felfelé. Itt egy távcsöves puska a jutalom (már ha eddig nem volt). A bázis északi része következik. A hajóháztól északra a fal mellett simulva újabb torony lesz az áldozatunk, bár itt semmi extra nincs. Továbbhaladva megtaláljuk azt az épületet, ahol a lift van: vagyis ez a másik kezdési pont ezen a pályán. A sarokban újabb torony várja a megmászást. Itt egy GEP gun tulajdonosait lehetünk, ha szorítunk akkora helyet a hátizsákunkban, amekkora kell neki. A nagy H betűn keresztül gyalogolva a konténerek mögött egy kerítést találunk. Mögötte egy halom feltörhető doboz van, de a megszerzésük kicsit rázós. Ha bevágunk egy LAM-ot, az összes doboz "kinyílik", és újból elővehetjük a berohanós technikát. Érdemes. Egy lőszerkapacitás-növelő modot találunk. Az utolsó tornyot se hagyjuk ki, hiszen itt csak 1 ágyú és kamera van, ráadásul egy visszaütést csökkentő modot is ott hagytak az ablakban. Irány vissza a bázis déli részén levő legénységi szállásra. Az emeleti kódzáras ajtón keresztül a hangárba jutunk.

HANGAR

Hát ez a nagy madár vajon hova készül? Kérdezzük is meg egyből az első szembejövőtől, Paul tesónktól. Szóval a helyzet az, hogy Paul az NSF-nek dolgozik, a főnöke pedig egy bizonyos Lebegyev (az NSF alapítója). Azt is elmondja, hogy a szürke halált okozó vírust emberkéz alkotta. Azért lopták el az ellenszert, hogy Hongkongba vigyék elemeztetni egy Tracer Tong nevezetű emberhez. Ha sikerül megtudni az Ambrosia összetételét, akkor más is tudná gyártani, így mindenki meggyógyulhatna. Beszélnünk kell Lebegyevvel a repülőn. (6. kép) Persze, mint mindig, most is nézzünk körül a terepen egy kicsit. A katonák nem fognak megtámadni minket. A kamionplatókról értékes cuccokat szerezhetünk, és a repülő alaprajzát is elleshetjük egy datacube-ból. A narancssárga ruhás karbantartó fickóval is érdemes üzletet kötni (400-ért recoil mod). A repülő alsó részében megtaláljuk az utolsó hordó Ambrosiát. Ugyanitt találunk egy repairbotot a bioáramunk feltöltésére, és egy augmentation cannistert (EMP Shield, Ballistic Armor). A cucc be van zárva egy átlátszó falú tárolóba, amelynek a nyitókódját még a helibase-en megtudtuk (9905), de Lebegyev ágya alatt szintén van egy datacube a kóddal. A repülő felső emeletére csak egy nanokulcs miatt kell felmenni, utána vegyük az irányt a gép farka felé, ahol Lebegyev már vár ránk. Elegyedjünk szóba vele. Miközben meséli az érdekesebbnél érdekesebb dolgokat, megjelenik Anna Navarre. Közli, hogy a parancs a fogoly kivégzése. Ezt persze nem fogjuk megtenni, hiszen még több információt akarunk kiszedni belőle. Annának egy idő után elege lesz, és lelövi Lebegyevet. Ekkor egy érdekes történet is előfordulhat, és a játék tovább menetelében igazából még jó is. Ha akarjuk (és mért ne akarnánk), akkor ott helyben lelőhetjük Anna Navarre-t. Ezt persze még azelőtt illik megtenni, mielőtt ő lelövi Lebegyevet. Anna kemény ellenfél: ha van ballistic armorunk, akkor használjuk, mert mindig testre céloz. Érdemes jobb fegyverrel kikezdeni vele, mondjuk az assault rifle már jó választás. Ahogy megsebeztük, szinte azonnal bekapcsolja a thermoptic camouflage-t, és ahogy a többi fémhangú, ő is felrobban, ha meghal. A bulit JC barátunk lezsírozza (törli a LOG-file-okat), így Manderley semmit sem fog tudni a kis magánakciónkról. Mellesleg érdemes most letudni Annát, mert a későbbiekben úgyis szembekerülünk vele. Irány a helikopter leszálló pálya, ahol Jock már vár ránk. Ha akarunk, akkor felszállás előtt még elbeszélgethetünk Güntherrel is.

UNATCO HQ 3

Manderley szerencsére nem tudta meg az igazat Annával kapcsolatosan. Megkapjuk viszont a következő küldetésünket: Hongkongba kell repülnünk, ahol a Tracer Tong nevezetű ürgét kell

6. Ha megöljük Lebegyevet, akkor nem tud "énekelni"

megtalálnunk (pont őt keressük). Indulás előtt mindenképpen nézzük át a teljes bázist, hiszen a Unatco alkalmazottak egy csomó felszerelési tárgyat hagynak szét, pl. Manderley WC-jében a hordó mögött egy fegyver MOD-ot (reload) találunk. Szintén faggassunk ki minden épkézláb szereplőt. Ha végeztünk, akkor ugorjunk fel Jock gépére.

NEW YORK - HELLS KITCHEN

Hongkong helyett New Yorkban kötünk ki. Jock barátunk üzenetet hozott a tesónktól. Menjünk a hotelbe megnézni, hogy van. A helikopter pont a szálló tetején landol. A létrán lemászva épp Paul szobájába jutunk. Nagyon rosszul néz ki, de nem érdekli. Elmond viszont egy csomó érdekes dolgot. Elhangzik a párizsi Silhouette nevű terrorista csoport és a főnök, Chad neve is. Egyre érdekesebb... Paul ad egy fotót az NSF főhadiszállásáról. Ott megtalálhatjuk a bizonyítékot arról, hogy igazat mond. A gond csak az, hogy el kellene küldenünk a figyelmeztető jelzést a franciáknak. De ehhez ki kell játszanunk a Unatco védelmi rendszerét. Ez egyre melegebb, de majd meglátjuk. Mindenesetre megígérjük Paulnak, hogy ha végheztük a dolgot, akkor visszajövünk érte, és elvisszük Hongkongba. Még mielőtt elrohannánk, nézzünk körül Paul szobájában, beleértve a titkos részt is (a kép mögött kapcsoló: 4321), és a többi helyiségben is. A liftaknában felmászhatunk a harmadik emeletre, ahol a párkányon egy fegyver MOD-ot találhatunk (pontosság). Eközben odalent a tulaj (Gilbert) a lányával (Sandra) veszekszik egy JoJo Fine nevezetű punk miatt. (7. kép) Na, majd mi megnézzük ezt a JoJo gyereket is. Aki akarja, az adhat fegyvert Gilbertnek. Én valahogy nem szívesen adtam volna oda az agyontápolt lopakodó stukkeremet. Ha egy kicsit várunk, akkor JoJo meg is jelenik. Természetesen elkezd anyázni Sandrával, hogy miért nem dolgozik. Gilbert persze nem tűri, hogy ilyen hangnemben beszéljenek a lányával. A vége lövöldözés lesz, így hidegre kell tenni JoJót. Ezek után érdemes lemenni a bárba, ahol Harley Filben barátunk épp soros búfelejtésén szorgoskodik, de egy ingyen tippet azért ad. A Unatco rajtaütést tervez a városrészen. A csapos lányt és az újságírót is alaposan ki kell faggatni erről. Ezek szerint Paul veszélyben van. Jobb, ha sietünk. Persze aki úgy érzi, az beugorhat még a Smugglerhez is. Bár most sem érdemes vásárolni tőle semmit, de a tükrös ajtót megéri újból feltörni (2db MOD). A bár északi bejáratától nem messze, a beugróban (ahol Sandrát megmentettük) van egy datacube pénzforgalmi jelzőszámmal és pin kóddal. Ettől jobbra van az alagút (eddig zárva volt), amelyik az NSF bázisra vezet. A katona csodálkozik, hogy nem Hongkongban vagyunk, de azért beenged minket. Közelebb érve az épülethez üzenetet kapunk Paultól. A jelet az épület tetején levő számítógéppel kell elküldenünk. Ha nem tudjuk feltörni, akkor meg kell keresni a jelszót hozzá. Egy ügynök már megpróbálta ezt megtenni, de nem járt sikerrel. A belépési adatokat viszont meghagyta egy datacube-ban a garázs alatti titkos helyen. A bejáratot a harmadik emeleten található komputerrel tudunk kinyitni. Hát akkor kezdjünk neki. Az NSF bázis főbejáratától jobbra kék színű szemetes konténer van. E mellett találunk egy datacube-ot a biztonsági rendszer kódjával (tjefferson, newrevolution). A földszinten, a női WC-ben találunk egy nanokulcsot az alagsorhoz. Balra hátul egy halvány kört látunk a földön két doboz és egy hordó társaságában. (8. kép) Itt van a lejárat. Ettől nem messze repairbot kóricál (energiatöltés). A másodikon a komputerszobát nem érdemes feltörni, mert csak egy datacube van benne a már ismert jelszóval. A harmadikon a labor melletti computer szoba el van árasztva halon gázzal. Vagy felvesszük a másodikról a hazman suitot, vagy a kapcsolóval elindítjuk a szellőztető rendszert. (9. kép) A biztonsági számítógép hátul található a falon.

8. A titkos lejárat a garázsba

Az alagsorban két irányba is mehetünk. A javaslatom, hogy törjük fel a bal oldali ajtó zárját, vagy hajítsunk be egy LAM-ot. A másik irányba is mehetünk, ahol lézervédelem van, de nem éri meg a szórakozást. A következő szobában a biztonsági számítógépnél hatástalanítsuk a kamerákat, és nyissuk ki a csapóajtókat. Továbbhaladva egy elágazáshoz érünk. Mielőtt szétkapjuk az utánpótlás-dobozokat, vegyük le a halomról a TnT dobozt (szükség lesz rá), és leguggolva, óvatosan tegyük arrébb. A továbbhaladást lézervédelem és automata gépágyúk gátolják. Pont ide kell a 2 db TnT-s doboz. Az elektronikus panelt így is fel kell törni, de viszonylag gyorsan végezhetünk. Az első TnT-s dobozt a megmaradt lézerfal mellé kell tenni, és messzebbről belelőni. A másikkal ugyanez a teendő a következő lézer kiiktatása érdekében. Ha valakinek kevés a multitoolja és bátrabb, akkor megteheti azt is, hogy átszalad ezen a részen. A gépágyúk ellen a fali mélyedések nyújtanak fedezéket, amíg a riasztás leidőzít. A következő szoba tele van TnT-s dobozzal és vegyszeres hordóval. Itt is a robbantásos módszert ajánlom. A folyosón balra végre megtaláljuk azt, amit kerestünk: egy zárt szekrényben egy datacube. Jó kis zaftos anyag Manderley-ről és Simonsról. A jó öreg főnökünk minden hónapban kapott 10000 kreditet egy svájci bankszámlára? Hehe. Az adatokból kiderül az is, hogy a Unatco nemcsak az Ambrosia elosztásában segédkezik, hanem a Szürke Halálében is. A kereslet-kínálati piac félreértelmezése... A szemetek! A szekrény tetején egy másik datacube is található a szabotázshoz szükséges adatokkal. A szatellit adó komputerének kódja: mcollins, revolution. A kommunikációs komputer kódja pedig: napoleon, revolution. A zárt ajtó egy másik helyiségbe vezet. Ide a folyosón körbemászva is bejuthatunk, persze csak ha szórakozni akarunk a lézervédelemmel. Ennek a folyosónak a végére a másik szobából azért mégis érdemes bejönni. Egy LAM-ot beküldve a vegyszeres hordókat is és a plafonon függő gépágyút is letudhatjuk. A gáz eloszlása után 2

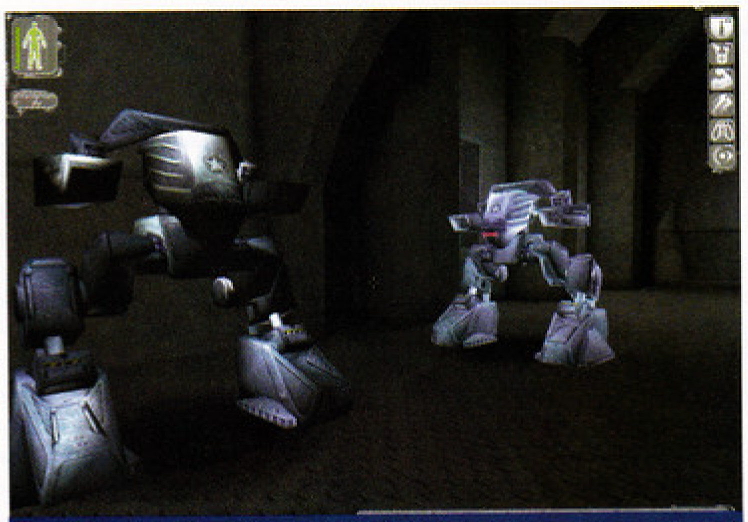
7. Ez a Jojo gyerek túl messzire ment

9. A légkondi kapcsolója, már akinek nem lenne világos

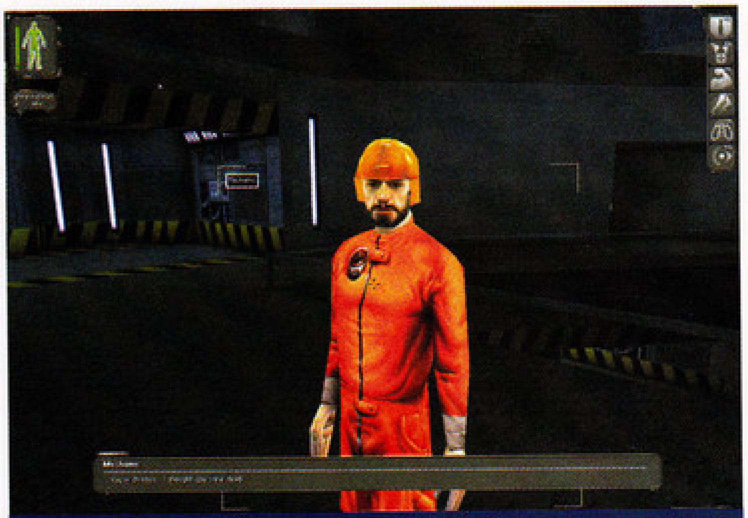
multitoolt tehetünk a magunkévá. A lépcső a raktárépület főbejárata előtti részhez vezet. Induljunk fel a tetőre. A kis helyiség első részében található komputernél a lavórokat kell pozícióba mozgatni, majd az ajtó kinyitása után a belső helyiségben a riasztást kell elküldeni. Paul egyből visszajelez, hogy Párizsban vették az adást. Walton is egyből jelez, hogy ki vagyunk rúgva, és hogy ettől a másodperctől kezdve terroristaként vagyunk számon tartva. Szerencsére a killswitch (távirányítású önmegsemmisítő) még nem működik. A tetőről való lejutás már egy kicsit ügyes-bajos lesz, hiszen mindenki lő ránk, mint állat. Az egyik legegyszerűbb megoldás a leugrás. Ez különösen akkor tűnik jónak, ha van Speed augmentációnk (kisebbet sérülünk eséskor – F7). A katonákkal igazából nem kell foglalkozni, hanem minél előbb jussunk vissza a hotelbe. Paul már vár ránk. Pár szóban megköszöni a dolgot, és elárulja a metrólejáratot lezáró rács nyitókódját (6282). További érdekességeket mond el a Majestic12 nevű szervezetről. Mesélne tovább is, de a Unatco erői ránk törik az ajtót. A három MIB-bel elég nehéz dolgunk lesz, de a támadók első hullámát mindenképpen vissza kell vernünk (Paulnak is életben kell maradnia). A menekülés az ablakon keresztül történik. Ha nem akarunk sokat vacakolni, akkor most jól jön egy régről tartogatott thermoptic camo. Ugyanis egy járőrökkel és katonai botokkal teletűzdelt részen kell keresztüljutnunk a metrólejáratig. A kódot ugye tudjuk, így máris a Battery Park felé metrózunk. Ha a Boeingen nem nyírtuk ki Annát, akkor most jött el az ideje. A Battery Park metró aluljárójában végre leszámolhatunk vele. A Ballistic Armor augmentációnak nagy hasznát vesszük, ha van. Ha Annával végeztünk, akkor irány a lépcső. Odafenn Hermann vár minket némi túlerővel a háta mögött. Mindenképpen érdemes magunkat megadni, mert a tapasztalataim szerint teljesen értelmetlen ellenállni (egyes ellenfelek gyakorlatilag sérthetetlenek), és mindenképpen ugyanoda kerülünk. Mellesleg miután Paulnak segítettünk, és bárhol lelőnek minket, akkor is ide kerülünk.

MJ12 FACILITY

Egy börtöncellában találjuk magunkat. Minden cuccunkat elvették tőlünk, csak a nanokulcsunk és a lőszerünk maradt meg. A börtöncella ajtaját egy titokzatos idegen – Daedalus – nyitja ki nekünk. Az őrt a batonnal, vagy a dobozban található cattle proddal nyomjuk le. Vigyázzunk a kamerára. Ha hatástalanítani akarjuk, akkor egy dobozt is magunkkal kell vinnünk, amelyre rá kell állunk. Az asztalon megtaláljuk a cellák és a bejárati ajtó kódját (cellák: 4679, ajtó: 4089). Az egyik cellában egy NSF cimbit találunk, aki ad egy medkitet. Semmiképpen se vigyük magunkkal, mert csak gátol az akcióban. A másik cellában a medbot segítségével gyógyuljunk egy kicsit. Nézzünk körül, hol is vagyunk. A kijáratnál levő őr assault rifle-lal szaladgál, amelyet némi prodolás után készségesen átnyújt nekünk. A titokzatos Daedalus elküldi a terület térképét. Megmondja azt is, merre találjuk a felszerelésünket és Paul bátyánkat. A kijárat előtt rögtön találunk egy szellőzőrácsot. Menjünk le, és induljunk el balra előre. Rövidesen a command center alá érünk. Itt pár őr és kutya likvidálása után (a prod csöndes megoldás) az egyszerű ajtó felé indulunk, de a titokzatos Daedalus közli, hogy még nincs itt az idő a távozásra. Aha, ez lesz a kijárat! Ha jobban körülnézünk, akkor találunk egy biztonsági konzolt. Itt kikapcsolhatunk további két kamerát (hackelni kell). A terem másik oldalán az út két irányba vezet. Ha jól emlékszünk, akkor valami dereng arról, hogy merre van a felszerelésünk. Nosza, szerezzük vissza. Ha valaki esetleg a másik irányba indul, akkor sincs baj. A leírást egy kicsit lejjebb találja. A robotkarbantartó részleg nagyon gázos tud lenni, ha az őrök beindítják a riasztót. A földszinti részen kóricáló melós némi készpénzért (500) elárulja a biztonsági komputer kódját (mj12, invader), valamint egy accuracy modot és 762-es lőszert próbál ránk sózni. Ha tudunk hackelni, akkor hagyjuk. A narancsruhás azt is elmondja, hogy csak egyetlen bot működőképes. (10. kép) Ettől függetlenül óvatosan és megfontoltan cselekedjünk. A járkáló őrök leszedése nem egyszerű, de megoldható csendben. Ha feljutunk a legfelső emeletre, akkor egy datacube-ból érdekes infókat olvashatunk ki a botokról. A középső szobában át tudjuk programozni a már riasztott botot, a leghátsó irodában pedig EMP gránátok és egy datacube vár ránk az armory kódjával (2971). Ha a karbantartó még szóba áll velünk, akkor érdemes tőle megvásárolni a modot. Az armoryba a szoba másik végéből nyíló lépcső vezet. Két hatalmas bot őrzi. (11. kép) Nem érdemes kekeckedni velük, inkább várjuk ki, míg elmennek. Üssük be gyorsan az ajtókódot, és belépve azonnal tegyük hidegre az asztal mögött ücsörgő őrt. Ha sokat szórakozunk, akkor a kamera kiszúr, és beindítja a gépágyúkat. Rohanjunk fel az emeletre. Itt akár fel is törhetjük a komputert, akár a karbantartótól kapott jelszóval beléphetünk. Leállíthatjuk a két behemót robotot, és az eggyel lejjebb levő kamerát is. Az erőtérrel zárt tárolóból kivehetjük a plazmaágyút (jó, de túl sok helyet foglal), a kódot a lenti komputerből tudhatjuk meg (5239). Ha mindezekkel megvagyunk, akkor menjünk az alsó szintre, és szedjük össze a saját cuccosunkat. Itt már nincs több dolgunk, ezért vegyük az irányt a labor felé. A folyosón szinte azonnal összefutunk Dr. Moreau-val (hol a szigete?), aki elmondja, hol van Paul. (12. kép) Szerencsére egy ajtókódot is elköp (medical area: 0199). A nanotech labort pár őr és egy MIB őrzi. Itt is a prodot ajánlom, még a MIB csókát is le lehet vele gyakni. A fiókos szekrényben található datacube-ok egyikéből megtudhatjuk az UNATCO összes alkalmazottjának a computer kódját, az asztalokon levők egyikéből pedig



11. Ezeket a botokat inkább ne izélgessük



10. A szerelő újított pár cuccot a raktárból

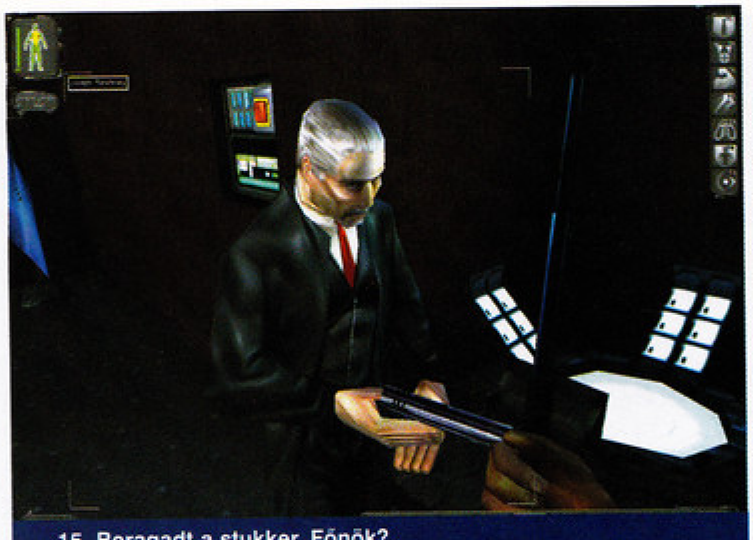
12. Dr. Moreau, merre is van az ön szigete?

a helyi computer kódját (dmoreau, raptor). A greaseleket most hagyjuk. Maradjunk inkább a containment field kinyitásánál, ahol egy augmentation cannister (Aggressive Defense System – Spy Drone) várja remegő kezeinket. Ezt kapásból magunkba is nyomathatjuk a medbot segítségével. Nekem a Spy Drone jött be. Továbbhaladva a folyosón az orvosi kutató és fejlesztő részlegbe jutunk (Medical R and D). Itt egy kis cselhez folyamodtam, hiszen az őrök egyből kiszúrtak maguknak. Visszarohantam a nanotech laborba magammal csalva az őröket, és kieresztettem a greaseleket. A végére csak egy greasel maradt, amelyet simán legéppuskáztam. Az őrökről ennyit. A részlegbe visszatérve balra az egyik szobában kosztümös kollegina ücsörög. Közeledésünkre előkapja cattle prodját, de használni már nincs ideje. A helyiség középső részén hatalmas terem van, amelyben érdekes állatokat – karkian – tartanak. (13. kép) A jobbra levő lépcsőn felmehetünk az egyik megfigyelő állásba. Itt egy datacube-ot találunk a biztonsági komputer kódjával (MJ12, invader). Ugyanitt van egy szellőzőrács, amely közvetlenül a surgery wardba vezet. A figyelőállással szemközti állásban található a biztonsági komputer. A kamerát mindenképpen kapcsoljuk ki, de a karkianokat is leméhszároltathatjuk a gépágyúval. Ha az MJ12 katonákat fel akarjuk zabáltatni a karkianokkal, akkor bármelyik figyelőállásból kinyithatjuk az ajtót. Ha valamelyik karkian megtámad minket, akkor dobjunk elé egy hullát. Ekkor megáll csemegézni, mi meg közben lőhetjük. A surgery wardban megtaláljuk Pault. (14. kép) Akár él, akár halott, a küldetés megvan, és Daedalus megadja a Command Centerben található kijárati ajtó kódját (1125). A két datacube-ot persze még olvassuk el.

13. A karkianok a rács másik oldalán

UNATCO HQ 4

A kanyargós folyosón még egy őr próbálkozik a megállításunkkal, de sikertelenül. A hely egyre ismerősebbé válik, és a töltögetés után meg is látjuk a sétálgató UNATCO (!) katonát. Szóval az MJ12 titkos bázisa van a Unatco bázis 4. szintjén. Nem semmi. Daedalus ismét bejelentkezik, és megemlíti azoknak a nevét, akiket illene meglátogatnunk. Legelőször jó barátunkat, Jaime Reyes dokit keressük fel. Megérti a döntésünket, és ráadásul ad egy újabb augmentation cannistert, amelyet a medbotnál azonnal magunkba is nyomathatunk. A következő emberke Alex Jacobson, a komputermágus. Még ő sem tudja, ki lehet ez a titokzatos Daedalus, de feltörte a Unatco biztonsági rendszerét, tehát utánanéz. Miután elmondtuk neki, hogy Hongkongba utazunk Tracer Tonghoz, ő is elmondja a kételyeit a Unatcóval kapcsolatosan. Talán ő is csatlakozik az ellenálláshoz. Mindemellett egy kulcsot is ad a Unatco főbejáratához. A fegyverraktárban Sam Carter fogad minket barátságosan. Ez anynyit tesz, hogy kinyitja nekünk a raktárt, és szabadon garázdálkodhatunk. Találunk is két fegyver MOD-ot, meg egy halom hasznos tárgyat. A börtönblokkba nem érdemes benézni, mert csak a lőszert pazaroljuk. A másodikon érdemes benézni a konyha – pihenő részbe. Az ott tartózkodó Shannon töredelmesen bevallja, hogy ő a Unatco szarkája. Persze ez minket nem érdekel. Ugorjunk be ex-főnökünkhöz is. Manderley épp Walton Simonsszal folytat holo-beszélgetést. (15. kép) A lényeg, hogy 23 óra múlva lejár az időnk, és az önmegsemmisítőnk működésbe lép. Manderley ugyan azt mondja, hogy törjünk ki a bázisról, de amint hátat fordítunk neki, elkezd lövöldözni ránk. A prodot persze ő sem bírja. A kifelé vezető út igen könnyű, csak pár Unatco őrt kell helyretennünk. Jock már vár ránk.



15. Beragadt a stukker, Főnök?

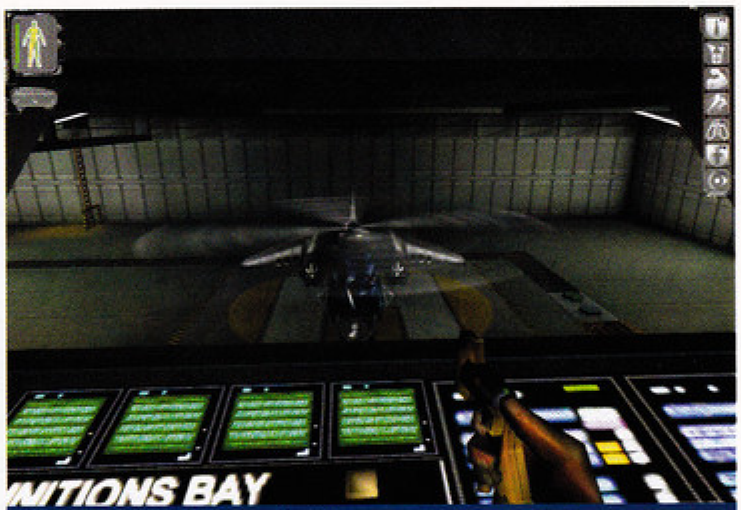
14. Sajnos későn érkeztünk

HONGKONG MJ12 HELIBASE

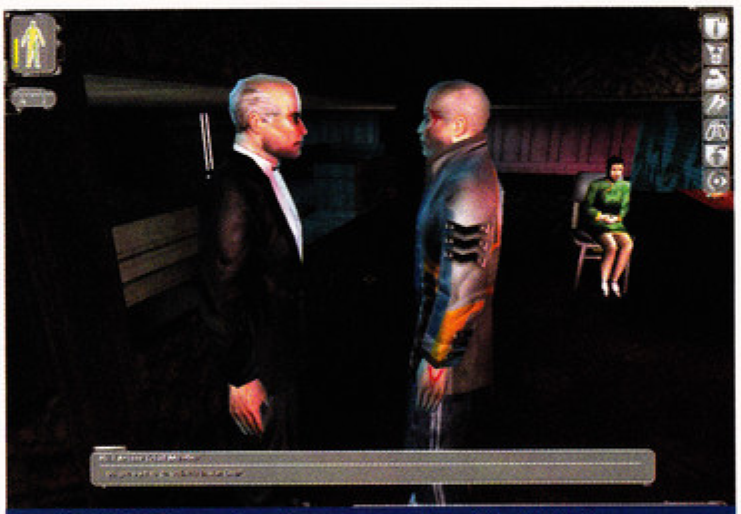
Sajnos nem sikerül észrevétlenül leszállnunk. Jock üzeni, hogy leblokkolták a helikopter vezérlését. Szaladjunk fel az emeletre. A Flight Control Deck 1-be kellene bejutnunk, de a 2-es ajtaja nyitva áll. Az ott talált datacube-ot olvassuk el, hackeljük fel a biztonsági terminált, és kapcsoljuk ki a kamerákat. A konzolnál levő gombbal kinyithatjuk a fegyverzettároló ajtaját (a két helikopterállás között). Ide érdemes leugrani, mert egy halom felszerelési tárgyat szedhetünk össze, és megtudhatjuk a veszélyes hulladék tároló kódját (99871). Ezután menjünk a legénységi szakaszba. Ezt többféleképpen is megtehetjük: a lépcsőn lemegyünk, vagy a szellőző alagúton keresztül, titokban közelítjük meg. Itt sokat segít egy-két gázgránát. Alternatív megoldásként kínálkozik a veszélyes hulladéktároló. A szellőzőrendszerben kóricálva könnyen megtaláljuk a hordókkal teli részt. Ha a falon levő kódkapcsolót aktiváljuk, akkor az alsó szint megtelik mérges gázzal, amit a katonák nem díjaznak túlságosan. Ha mindegyik fekszik, akkor alaposan nézzünk körül, és szedjünk össze mindent. A galérián 3 db zárt szekrénybe botlunk. Kár a lockpicket pazarolni, mikor egy jól elhelyezett LAM is megteszi a magáét. Ezt az egymáshoz közel eső két szekrény közé, a falra kell rakni, majd fedezékből belelőni. Az egyik szekrényben megtaláljuk az 1-es vezérlő kulcsát, mellette a datacube-ból pedig a lift kódját szedhetjük ki (989). A létrán felmászva a tetőre beleakadunk két őrbe. Vigyázat, az egyiküknél GEP-gun van, amely nagyot szól. Ha végeztünk velük, akkor irány az 1-es vezérlő. Ott bökjünk rá a konzolon a weapons lock gombra, majd haladjunk le. (16. kép) Jock kilő egy rakétát a LOCKDOWN feliratú ajtóra. Ezen tudunk kijutni a lifthez. A gond csak az, hogy előjönnek a biztonsági botok, a kijárati ajtó roncsai közt szikrák csapkodnak, és még a liftajtó felett is beindul egy gépágyú. Segítség lehet, ha előbb a szellőző alagúton keresztül megkeressük a botokat, és egy-két jól irányzott EMP - LAM gránáttal hatástalanítjuk őket.

WAN CHAI MARKET

A lift kódja 989, már ha esetleg vissza akarnánk menni a tetőre. Két igen fontos dolog! Egy: ha a rendőrök lőfegyverrel közeledő



16. Mindjárt te jössz, Jock!



18. A Red Arrow bandita megzsarolja a teázó tulaját

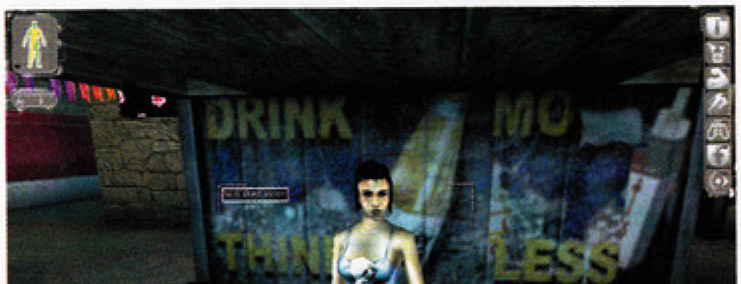
embert látnak, azonnal bekapcsolják a riasztót, és lekapcsolják az illetőt (az ólmosbot, a kés, a kard, a feszítővas stb. okés). Kettő: mindenhol lőfegyver-hang detektorokat szereltek fel, tehát egyáltalán ne lövöldözzünk. Inkább alaposan nézzünk körül, és kérdezzünk ki mindenkit. Legfőképpen az újságárust. (17. kép) Jó sok információ birtokába jutunk. A Red Arrow banda harcban áll a Luminous Path bandával. Felvetődik Maggie Chow ex-színésznő neve is, aki jelentős pénzeket áldoz a kábítószer-kereskedelem visszaszorítása érdekében. Az újságosstand szélén egy datacube található a piac térképével. Menjünk vissza majdnem oda, ahol beléptünk a piacra. A kamerával szembeni épület ajtaját törjük fel. A dobozok szétverése után a sarokban a kódzárat feltörve (a kódja mellesleg 22) egy másik helyiségbe juthatunk, amely tele van finomsággal. Sőt! Az asztalon levő datacube-ból megtudjuk a yard ajtajának kódját (911). Az őrs alsó szintjén 2 zsarut találunk, akik gázgránáttal esnek nekünk, már ha van rá idejük. Szedjük össze a cuccokat, és olvassuk el a 2 datacube-ot. A belső szobában van egy biztonsági komputer is. Biztos, ami tutkó – hackeljük fel. Találunk még egy csapóajtót a földön, amelynek a kódját a már említett Maggie Chow fogja elárulni egy kicsit később. A létrán a tetőre is felmehetünk egy újabb rendőrt lekábítani, de ha meglátnak, akkor beindítják a riasztót. A sor északi oldalán található a Wan Chai Tea House. A lépcsőn felhaladva épp szem- és fültanúi lehetünk, amint egy Red Arrow bandatag megzsarolja a tulajt. (18. kép) Nyomatékot is ad az elképzeléseinek, és elárasztja a helyet patkányokkal. Ha elment, akkor mi is kérdezősködjünk. A főnök sok mindent elárul, még azt is, hogy Maggie Chow a Versalife-nál dolgozik egy projekten. Valami önélezős kardot készítenek a nanotechnológia felhasználásával. Ha lemegyünk a lépcsőn, akkor láthatjuk, hogy a Red Arrow bandatag még a rendőröket is megvesztegeti.

A piactér keleti részén egy templomot és egy magas kerítéssel körbevett épületet találunk. Jock szerint Paul sokat járt errefelé. A Luminous Path főhadiszállásának kapujában fegyveres alak ácsorog. Gordon Quick – mert hogy így hívják – beszédes kedvében van. Hiába Paul tesónk hírneve, nekünk bizonyítanunk kell. Az ellenséges bandától (Red Arrow) elloptak egy különleges kardot (Dragon's Tooth), és Maggie Chow a rivális bandára (Luminous Path) kente a dolgot kirobbantva ezzel a bandaháborút. Ejnye, ez a Maggie! Fura eszközökkel segíti az igazságszolgáltatást. Gordon megígéri, hogy ha megszerezzük a bizonyítékot (a kardot), akkor összehoz Tracer Tonggal. Segítségként azért megadja a nő címét (Tonnochi Road 1313). A szomszédos épület egy templom. Csak pár mogorva szerzetes "lakik" benne. Ide a későbbiekben még visszatérünk. A kijáratából már látszik egy aluljáró bejárata (Old China Hand felirattal), amely a csatornarendszerhez vezet. Nézzünk körül arrafelé.

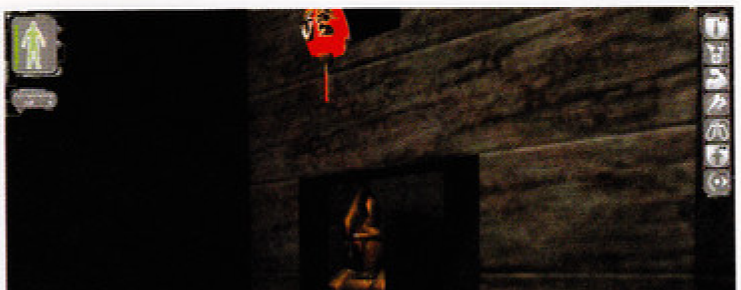
WATERWAYS

A töltés befejezése után induljunk balra, majd ismét balra. Az Old China Hand kocsmába akár a felső, akár a lépcső alján (ahol a bárka ringatózik a vízen) található ajtón is bemehetünk. Egy helyi népviseletbe öltözött muksó azonnal odarohan hozzánk, és Paul Dentonnak szólít minket. Persze észreveszi a tévedést, és elhallgat. Ha erőszakosak vagyunk, akkor azért elered a nyelve. Áruba bocsátja a Versalife épület terveit, meg pár apróságot. A gond csak az, hogy elég nagyon kér a cuccért. Majd meglátjuk. A csapos szintén készségesen ad infót szinte mindenről. Javasolja, hogy látogassuk meg a Lucky Money – a Red Arrow banda főhadiszállása –klubot a piactér mellett. A részeggel is dumálhatunk, de csak összevissza magyaráz. Ugorjunk hátra a konyhába. A kaja összeszedése után nézzünk be a hűtőkamrába. A folyosó másik vége a csatornához vezet, de a kamrából nyílik egy titkos rész is. Ha a dobozokra felugrálunk, akkor az ovális légbefúvóról kinyithatjuk az egyik szellőzőrácsot.A titkos folyosó végén a Maintenance felirat fogad minket. Itt szükség lesz az Aqualungra vagy rebreatherre, mert sokat kell úszkálni a víz alatt. Ez egy elárasztott utcarész. Balra a két karkian lelövése után a halott tudóstól egy augmentation upgrade-et zsákmányolhatunk, jobbra pedig a betoncölöpök között egy lézer MOD-ot szedhetünk fel.

A piacteret a Tonnochi Road felirat felé elhagyva két irányba vezet az út. Jobbra egy nagy bárka ringatózik a vízen. A sarokban levő lépcsőn lejuthatunk a fedélzetére. A tulajdonos hölgy mesél egy vízzel elárasztott útszakaszról (ahol már voltunk). Három fegyver modot is felkínál. A főfedélzeten a felfelé vezető lépcső mellett jobbra a papírdoboz mögött egy titkos ajtó található. (19. kép) A lampiont kell megtekerni ahhoz, hogy ki-



17. A Wan Chai piac újságosa elég bőbeszédű



19. A titkos ajtó a bárkán

20. Miss Chow előkelő helyen lakik

21. A Versalife dolgozók érdekes dolgokról beszélgetnek

nyíljon. Bent repairbot ténykedik. A zárt ládában egy halom pénz és 4 üvegcse Zyme található. Ha a hajó orránál beugrunk a vízbe, akkor odaúszhatunk a kínai zászlóval ékesített uszályhoz, és az oldalán található létrán felmászhatunk rá. A belsejébe csak nehézkesen lehet bejutni (sok lockpick), ráadásul mérges gázzal telített. Ha valakinek szüksége van napalmra, rakétára, plazma lőszerre, akkor menjen be, egyébként felesleges pazarlás. A bárka orrától balra levő csatornarészben, a két kis hajóval szemben a gyümölcskereskedő lakik. Érdemes beugrani hozzá, már csak a kifosztása miatt is. Továbbúszva pár méterre a csatorna jobb oldalán egy lépcsős részt találunk. A létrán felmászva közvetlenül a Tonnochi Roadhoz vezető folyosó mellett lukadunk ki, a leszakadt híd túlsó partján. A rész egyébként körbe megkerülhető, a piactérre is így juthatunk vissza. Az igazi feladat Maggie Chow felkutatása, így haladjunk át a Tonnochi Roadra.

TONNOCHI ROAD

Az úton haladva bal oldalon fogjuk megtalálni a 1313-as számot. (20. kép) A portástól nemigen tudhatunk meg semmi okosat, de hátul a public terminálnál igen. Pl. a jobb oldali lift kódját (3444). Ha felmegyünk a lifttel, akkor egy még építés alatt álló emeletre jutunk. Az asztalon a datacube-ból megtudhatjuk a biztonsági komputer kódját (queenstower, security), és egy újabb liftkódot (1709). A biztonsági komputer a portás háta mögötti helyiségben van, itt kikapcsolhatjuk a kamerákat és kinyithatjuk a sikátorban a rácsos kaput. Arra majd később elmegyünk. Most inkább nézelődjünk tovább az építés alatt álló szinten, bár az egyetlen érdekesség egy sétálgató csaj. A 12 pénzt érdemes rááldozni, mert ad egy jó tanácsot. Innen ne akarjunk bemenni Maggie Chow-hoz. Na meg a Penthouse feliratú lift is érdekfeszítőbb, mint a lézervédelem meg a gorillák. Miss Chow lakosztályában egy komornába botlunk, aki közli, hogy a hölgy már vár minket. Nem érdemes nézelődni, mert úgyis vissza kell még jönnünk, így kövessük a komornát. Miss Chow nagyon beszédes, egy halom info birtokába juttat minket. A legfontosabb, hogy elárulja a rendőrségen található csapóajtó kódját (87342). Itt őrzik a bizonyítékokat arról, hogy a bandaháború "külső segítség" miatt robbant ki. Menjünk, és nézzünk utána. A rendőrség belső szobájából nyílik a titkos szoba. A két datacube elolvasása után egy kicsit megrendül a hitünk Miss Chow-ban. Ugyanis ezek az adatok arra utalnak, hogy Miss Chow-nak alaposan benne van a keze a dolgokban. A rendőrség után inkább keressünk meg Chent, a Red Arrow banda fejét a Lucky Money klubban.

21. Versalife - ha itt belépek, hagyjatok fel minden reménnyel!

LUCKY MONEY

A piactéren az újságos standdal szemben hatalmas neonreklámok hirdetik a Lucky Money klubot. A klub a Wan Chai Plázában, a piactér alatt van. Miközben lefelé sétálunk a lépcsőn, a szemünk megakad egy ismerős feliraton: Versalife! (21. kép) Ezek szerint itt a bejárata ennek a titokzatos cégnek. Na, majd később visszajövünk. Most irány a Lucky Money klub. A bejáratnál két ausztrál lány ücsörög. Vigyük be őket a diszkóba. Az egyik lányt egy kis piára is meghívjuk, akkor elárulja a diszkó főnökének a nevét. A személyzettől érdeklődve megtudjuk, hogy a hátsó helyiségben találjuk meg. Egy másik alkalmazottat viszont épp most rúgtak ki, ezért egy kicsit bosszús. Meg is adja nekünk a komputer jelszavát. Az emeleten az egyik asztalnál két Versalife alkalmazott beszélget igen érdekes dolgokról. (22. kép) Hallgassuk ki őket. A sarokban álló kidobó mögötti folyosó a pénztárhoz vezet. Itt felhackelhetjük a széfet pár credit chitért. A legtöbb infóval persze most is a bárpultos kecsegtet. Alaposan beszélgessünk el vele. Ha azt mondjuk, hogy Maggie küldött, akkor simán beenged a hátsó ajtón. De ha kiejtjük Tracer Tong nevét, akkor többet nem segít, és be kell surrannunk az ajtón. A lépcsőn lemászva a nyitott ajtón végre bejutunk a banda tárgyalójába. Az asztalfő mögötti kétszárnyas ajtó a nagyfőnökhöz visz. Nem igazán áll szóba velünk, mert semmilyen bizonyítékot nem tudunk felmutatni Miss Chow ügyködéseivel kapcsolatosan.

A folytatást a CD-n találjátok.

SakmaN
sakman@vogel.hu

BG2: THRONE OF BHAAL

BEVEZETÉS

Végső kalandjaink kezdetén magányosan állunk a hatalmas kőszobrokkal szemben. Sokáig azonban nem lustálkodhatunk, mivel egyik féltestvérünk megérkezik, s feltett szándéka, hogy eltesz minket láb alól. Igazából nem jelent túl nagy veszélyt, könnyedén le lehet csapni. Az új helyszín atyánk, Bhaal egyik kedvenc helye volt. Itt találkozunk Sarevokkal, aki mindenáron vissza szeretne térni az életbe, de ehhez szüksége van egy darabra az életenergiánkból. Legyünk nagylelkűek, nekünk nem kerül semmibe, ő meg újra élhet. Hálából felajánlja szolgálatait, amit javaslom, hogy fogadjunk is el. Kiváló harcos, s esküjéhez híven hűségesen fog szolgálni minket. Ezután idézzük meg azoknak a szellemét, akikkel szívesen elindulnánk erre az utolsó nagy kalandra. Ajánlatos még egy jó harcost (Minsc, Korgan) beválasztanunk a csapatba, mivel kemény csaták elé nézünk. Szükségünk lesz még egy jó papra (Viconia), egy tolvajra (Jan), valamint két komoly mágusra (Edwin, Nalia, Imoen). Nem kell attól tartanunk, hogy a gonosz beállítottságú karakterek miatt bármi hátrányt szenvedünk, s ráadásul még a csapatból sem válnak ki, amennyiben túl sok jót tennénk. A zsebdimenzióban futhatunk össze Bhaal inasával, Cespenarral, aki a varázstárgyaink továbbfejlesztéséért lesz felelős. Érdemes őt időnként meglátogatni, a legjobb fegyverek és páncélok az ő keze (mancsa) alól kerülnek ki.

A létsíkon további ajtókat találunk, melyek közül jelen pillanatban csak egy áll nyitva. Menjünk be, majd öljünk meg minden megidézett lényt. Ezután már nincs akadálya, hogy elhagyjuk ezt az elátkozott helyet. A kijáraton keresztüllépve egy ostrom alatt lévő város kellős közepén találjuk magunkat.

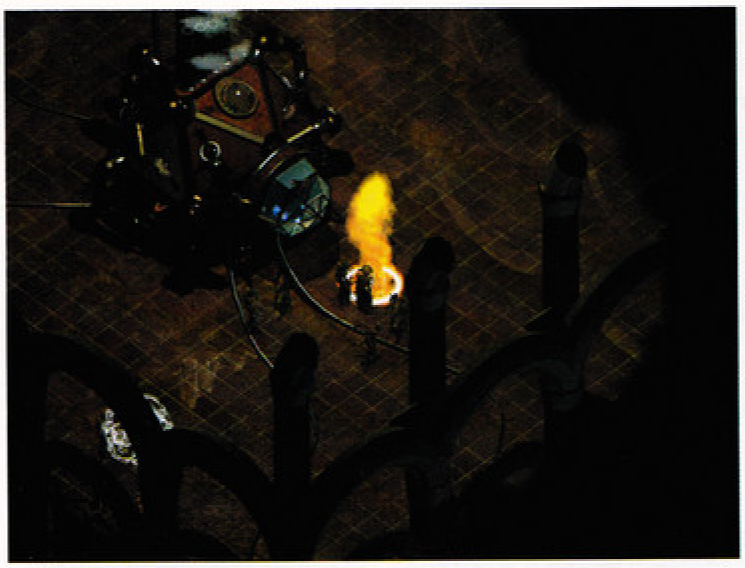
SARADUSH

Védjük meg magunkat a ránk támadó katonáktól, majd nézzünk kicsit körül. A bejárattól nem messze egy kisfiú gyászolja az apját, akit éppen abban a pillanatban terített le a tüzes katapult. Kérjük meg a csapatunk gyógyítóját, hogy támassza fel az apát. Kis kalandozó társulatunk sajnos eléggé le van gatyásodva, ezért gyorsan felszereléseket kell szereznünk, ha hosszútávon életben szeretnénk maradni. Keressük meg Lazarust (Arcana Archives), a mágust, aki az ellopott varázskönyvét szeretné visszaszerezni. Vizsgáljuk meg a házának az ablakát, majd vonjuk kérdőre az odébb beszélgető utcagyerekeket. 5 aranyért beismerik, hogy utasításra cselekedtek, s a felbujtó nem más, mint a kocsmában lebzselő tolvaj. A szélhámos a bizonyítékok hatására beismeri a bűnösségét, de csak akkor hajlandó visszaadni a könyvet, ha megkapja a hőn áhított teleport-tekercsét. Üssük nyélbe a cserét, (csak rajtunk múlik, hogy figyelmeztetjük-e a varázslat veszélyeire), majd vásároljunk be a mágusnál. Nézzünk be a főhadiszállásra (Militia Headquarters). Itt éppen halálra ítélték az egyik fiatal őrt árulásért. Beszéljünk a fejével, majd látogassuk meg a grófnőt (Countess Santele's Home), akinek a fia rejtélyes körülmények között eltűnt. A hölgy elmondja, hogy a fiatal katona ártatlan, csak azért vádolta meg, mert a kereskedő (Kiser) megzsarolta. Tegyük tiszteletünket a fickónál (Kiser's Home), aki azzal a hihetetlen történettel áll elő, hogy az igazi áruló Errand, a várost védők leghatalmasabb varázslója. Nincs mit tenni, ellenőriznünk kell ezt a verziót is. Errand éppen a falakon tartózkodik, s minden erejével azon van, hogy megállítsa az ostromlókat. A mágus a varázserejével megtalálta a fiút Kiser házában. Most már csak le kell rendezni a fickót és a haverjait. A ház több helyen csapdát rejt, így nem árt, ha a tolvaj ellenőrzi a gyanús sarkokat. Miután kiszabadítottuk a rabot, térjünk vissza a grófnőhöz, és zsebeljük be a jutalmat. Tanuljuk be valamelyik mágusunkkal a Horror varázslatot, s alkalmazzuk azt a fogadóban ténfergő Bhaalspawnon. A félelem hatására ismét működésbe lép a teleportáló képessége, mi pedig gazdagabbak leszünk néhány tapasztalati ponttal.

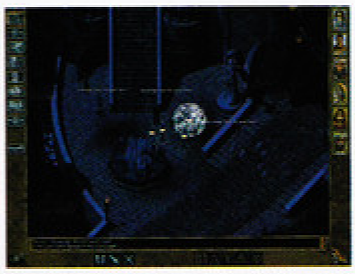
Az út a fellegvárba a csatornákon keresztül vezet. Ide többféleképpen is bejuthatunk. (A csatornakulcs a katonák barakkjában található egy ládában.) Környékez-

HOGYAN LÉPJÜNK GYORSAN SZINTET?

Megidézett társaink hatalma sajnos hagy némi kívánnivalót maga után, ezért ajánlok egy módszert, mellyel gyorsan, s veszélytelenül begyűjthetünk óriási mennyiségű tapasztalati pontot. Minden egyes varázstekercs megtanulása után a csapat tapasztalati pontokat kap (kilences szintű tekercs=9000 EXP). Vegyük meg az összes varázstekercset, amit csak találunk, majd tanuljuk meg őket egyenként. A ToB szerencsére rendelkezik azzal a tulajdonsággal, a már ismert varázslatokat képesek vagyunk kitörölni a könyvből. Ezzel a módszerrel az egész társaság egészen gyorsan fejlődhet néhány szintet.



zük meg a fogadóban portyázó kurtizánokat, majd kísérjük el őket a törzshelyükre. Ne lepődjünk meg azon, ha megtámadnak, ezek igazából vámpírok, csak még nem tudják, kivel állnak szemben. Ezen a szinten be kell gyűjtenünk a nyughatatlan lélek koponyáját és a rozsdás amulettjét, el kell vinnünk a nyughelyére (egy pad, ahová be kell pakolni a tárgyakat). Ezután már csak szentelt vizet (a templomban találunk) kell szórnunk a maradványokra, s mehetünk is tovább. A következő szint már jóval nehezebb, Gromir járőreit nem lehet kikerülni, gyorsan végezni kell velük. A trónterembe vezető úton még belebotlunk egy kisebb csapatba, de minket nem állíthat meg senki. Az őrült ork kapitány nem hallgat a jó szóra, ezért gyorsan csapjuk le, s ne hagyjuk veszendőbe menni a varázstárgyait sem. A harc után megjelenik Melissa, s elmondja, hol érdemes folytatnunk a kutatást. Használjuk a zsebdimenzió teleportot (ez az ikon a különleges képességeknél található), majd nézzünk szét a nagyvilágban.



EASTER EGG!!!
A GNÓM KOVÁCS ÉS A FÉMPANTALLÓK!

A városban tartózkodó gnóm kovácsnak három tárgyat kell elvinnünk. Az elsőt (Gold Pantaloons) még a trilógia kezdetén a Friendly Arm Innben kaptuk meg az eredeti Baldur's Gate-ben. A másodikat (Silver Pantaloons) a Shadows of Amnban kapjuk meg, a fickótól, akit élve eltemettek a kriptában. A harmadik alkotóelem (Bronze Pantalettes) Abazigal barlangjában lett elrejtve, s csak úgy tudjuk megszerezni, ha a kővé változtatott kalandozó csapatot küldjük el megszerezni a beholder szemét. A három tárgyból a gnóm kovács egy remekbeszabott páncélt, s a hozzávaló fegyvert készíti el. Azt – gondolom - mondanom sem kell, hogy ez a páncél a legjobb az egész játékban, s ráadásul, ha ráadjuk valamelyik karakterünkre, akkor annak a kinézete átváltozik adamantite gólemmé.

YAGA SHURA

Az öt legerősebb Bhaalspawn egyike. Azt – gondolom - mondanom sem kell, hogy mind az ötöt el kell intéznünk (az elsővel már végeztünk is a játék elején). Yaga-Shura a várost ostromló tűzóriások vezetője, s jelen pillanatban teljességgel sérthetetlen. Először meg kell fejtenünk sérthetetlenségének titkát, majd valahogy semlegesítenünk kell azt. Az erdőben mentsük meg a kereskedőt a fosztogató katonáktól, majd vegyük be magunkat a rejtélyes mocsarakba. A romos templom bejárata előtt Gorion nevelőapánk képében gonosz lidérc állja az utunkat, aki démonok egész seregét idézi meg ellenünk. A templomban már egy fokkal nyugalmasabb a helyzet, sőt, a vén banya még a segítségét is felajánlja Yaga Shura ellen. Nincs más dolgunk, mint megszerezni az óriás szívét, valamint visszalopni a banya eltulajdonított szívét. Csak ezután tudjuk megsebezni az ostromló sereg vezetőjét. A tűzóriások főhadiszállása a hegyek között található, s meglehetősen nehéz oda bejutni. A barlangban a továbbjutáshoz meg kell szereznünk négy varázskövet, csak ezekkel tudjuk semlegesíteni az utunkat álló energiamezőt. A belső teremben lesz még néhány csata, de nem veszes. Itt találjuk meg a tűzoltáron Yaga Shura halott szívét (Yaga Shura's Heart). A hatalmas ajtókat csak úgy tudjuk kinyitni, ha legalább 22-es (tűzóriás) erővel rendelkezünk. A falhoz láncolva találunk egy foglyot, aki a szabadságáért cserébe információkat ad a palotáról. A banya szívét (Nyalee's Heart) az ágy alatt találjuk meg, mindenféleképpen vegyük magunkhoz. A két szívvel felfegyverkezve térjünk vissza a boszorkányhoz a mocsárba, aki a rituálé elvégzése után azonnal nekünk támad.

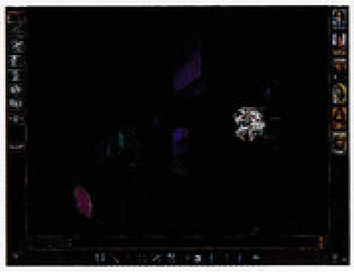
Amennyiben befejezetlen ügyünk van Saradush-ban, ne vigyük még vissza a két szívet, mert a ceremónia elvégzése után erre már többé nem lesz lehetőségünk.

A csata Yaga Shurával (Siege Camp) az alacsonyabb szintű kalandozó csapatoknak meglehetősen nehéz lesz. Az óriás megidéz néhány csatamágust és harcost, akik az ő oldalán szállnak be a küzdelemre. Tegyünk mi is így, megidézett lényekkel sokkal gyorsabban, s főként áldozatok nélkül győzhetünk. Melissa ismét megjelenik a színen, s ellát a továbbjutáshoz szükséges információkkal.

A TÖRTÉNET VÉGE

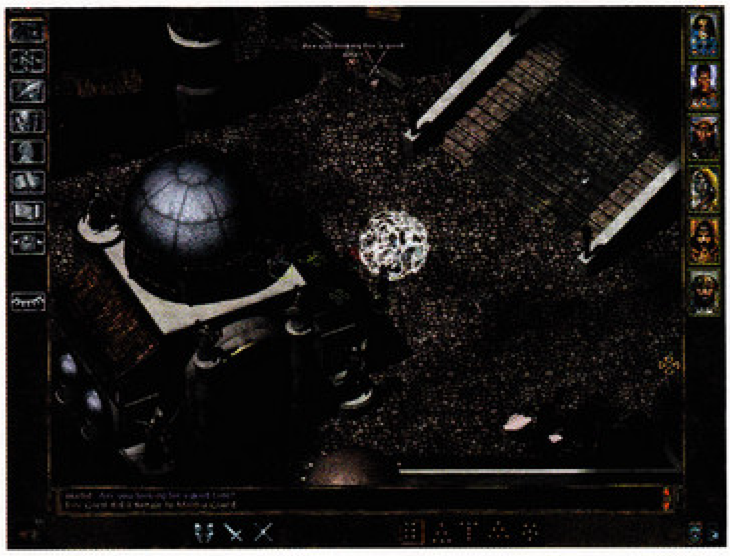
A trilógiának háromféle befejezése lehet. Abban az estben, ha nem kívánjuk átvenni apánk örökségét, lemondhatunk a megszerzett hatalomról. Ebben az esetben halandóként éljük tovább az életünket.

Az öt kihívás előtt a Solar mindig feltett kérdéseket, melyekre válaszolnunk kellett. A gép a válaszokból dönti el, hogy a játék végén jó vagy gonosz isten válik belőlünk.



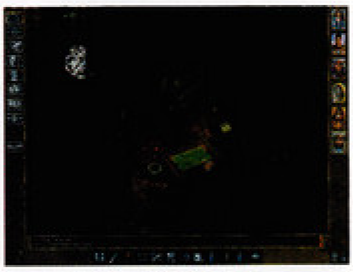
Megjelöli a térképünkön utunk következő állomását, Amkethrant.

A második Bhaalspawn halála után ismét visszakerülünk a Pokolba, ahol újabb próbatétel vár minket. Gonosz énünkkel, s annak segítőivel kell megküzdenünk.



AMKETHRAN

Az út Amkethranban meglehetősen rázósnak bizonyul. A sivatag egyetlen oázisát a katonaság megszállta, akiket csak egyetlen dolog érdekel, a fejünkre kitűzött 100000 arany vérdíj. Nincs mit tennünk, le kell csapnunk mindenkit. Amkethranban keressük meg a szerzetesek főhadiszállását, és beszéljünk a vezetőjükkel, Balthazarral. Két újabb Bhaalspawn rejtekhelyét tudjuk meg tőle, ezt azonnal be is jelöli a térképünkön. A városban szabadon mozoghatunk, de a monostorba tilos belépnünk. Az idegen zsoldosok ellepték a település utcáit. Ezek a faragatlan fickók még az élő fába is képesek belekötni. A polgármester lánya is bajba került, mivel pénzt lopott a katonáktól az éhezők megsegítésére. A rögtönítélő bíróság azonnal ki akarja végezni, amit persze meg kell akadályoznunk. A helyi pap is összetűzésbe kerül a gonosz szerzetesekkel, mivel fel meri emelni a szavát a megszállók ellen. Segítsünk neki a harcban (a kardra ráklikkelve megtámadhatjuk a semleges monkot). A fogadóban Marlow, a sikeres kereskedő kéri a segítségünket. Az ügy horderejére jellemző, hogy csak a házában hajlandó azt elmondani. Oda csak úgy juthatunk el, ha a lakóházak egyikén keresztül felmegyünk a padlásra, majd a létrákon át a sziklatetőn álló házakig. Marlow félelme érthető, hiszen egy élőhalott varázsló üldözi évek óta. Ellopta a lánya lelkét, s befészkelte magát a város temetőjébe. A szerzetesek lezárták a kriptákat, de Marlow lefizette a strázsát, aki elfordítja a fejét, míg besurranunk. A lich nem tűnik ellenségesnek, ő csak Marlow lelkét akarja egy régi adósság fejében. Menjünk vissza a kereskedőhöz, s beszéljük rá, hogy a lánya érdekében jobb, ha szembenéz a sorsával. Amint a lány lelkét tartalmazó urna a kezünkben van, avatkozzunk közbe, s támadjuk meg a gonosz lich-t. Megidéz ugyan néhány segítőt, de a csapatunkkal szemben semmi esélye. A helyi csempészbanda sem jön ki túl jól a szerzetesekkel. Látogatásunkkor éppen le akarják tartóztatni a vezetőjüket, amit nem engedhetünk.



Összetevők	Lelőhely	Varázstágy
Angurvadal +4	Watcher's Keep 4 Gythyaki Captain	**Angurvadal +5** (22 STR, nincs szintleszívás)
Liquid Mercury (5000)	Sendai barlangja	
Bladesinger Chain +4	Suldanesselar (SoA)	**Aslyferund Elven Chain +5**
Scroll of Protection from Normal Weapons (40000)	Lazarus (Saradush)	
Paladin's Bracers (10000)	Watcher's Keep 1	**Blessed Bracers** (+15 HP, Critical Wounds, Resurrection
Runehammer +4	Yaga Shura	**Runehammer +5** (nincs szintleszívás, nincs félelem)
Rune (5000)	Woodcutter's Cabin	
Axe of Undying +3 (Rock WK4)	Watcher's Keep 4, Rock	**Axe of Undying +5** (regeneráció, +1 AC, +1 CONST.)
Baalor's Claw (5000)	Brennan, Yaga Shura szentélye	
Carsomyr +5	Firekraag (SoA)	**Carsomyr +6** (50% magic resistance, dispel magic/hit)
Eye of Tyr (5000)	Odamaron (Sendai barlangja)	
Purifier +4	Watcher's Keep 3	**Purifier +5** (30% magic resistance)
Eye of Tyr (5000)	Odamaron (Sendai barlangja)	
Ravager +4	Yaga Shura szentélye	**Ravager +6** (10% azonnali halál)
Serpent Shaft (5000)	Watcher's Keep 5, Azamantes	
Spectral Brand +4	Watcher's Keep 3, Aesgareth	**Spectral Brand +5** (Negative Plane prot.)
Skull of the Lich (5000)	Sendai Enclave	
Staff of the Ram +4	Wathcher's Keep 4, Saladrax	**Staff of the Ram +6** (15% Stun)
Roranach's Horn (5000)	Saradush, Gromnir	
Golem manual	Watcher's Keep 1	**Juggernaut Golem Manual**
Clay Golem Page (10000)	Watcher's Keep 4	
Stone Golem Page (10000)	Yaga Shura szentélye	
Juggernaut Golem Page (10000)	Abizagal barlangja	
Ixil's Spike	Watcher's keep 2, Chromatic Demon	**Ixil's Spike +6**
Ixil's Nail +4 (5000)	Watcher's Keep 5	
Club of Detonation +3	Watcher's Keep 5	**Club of Detonation +5**
Ring of Fire Protection (5000)		
Flail of Ages +3	D'Arnise Keep (SoA)	**Flail of Ages +5** (Free Action, +5% Magic Res.)
Poison Flail Head (5000)	Watcher's Keep 2	
Electric Flail Head (5000)	Abazigal	
Gram the Sword of Grief +5	Abazigal	**Gram the Sword of Grief +5** (5% Magic Res.)
Heart of the Damned	Odamaron (Sendai barlangja)	
Bag of Plenty +1 (5000)	Yaga Shura szentélye	**Bag of Plenty +2** (végtelen +2-es kő)
King's Tear (drágakő)		
Blue Dragon Scale (5000)	Abazigal	**Blue Dragon Plate** (-1 AC, 90% ellenállás. villám, elektr.)
White Dragon Scale (5000)	Watcher's Keep 3	**White Dragon Scale** (-2 AC, 50% ellenállás. hideg)
Case of Plenty +1 (5000)	Watcher's Keep 1	**Case of Plenty +2** (végtelen +2-es bolt)
King's Tear (drágakő)		

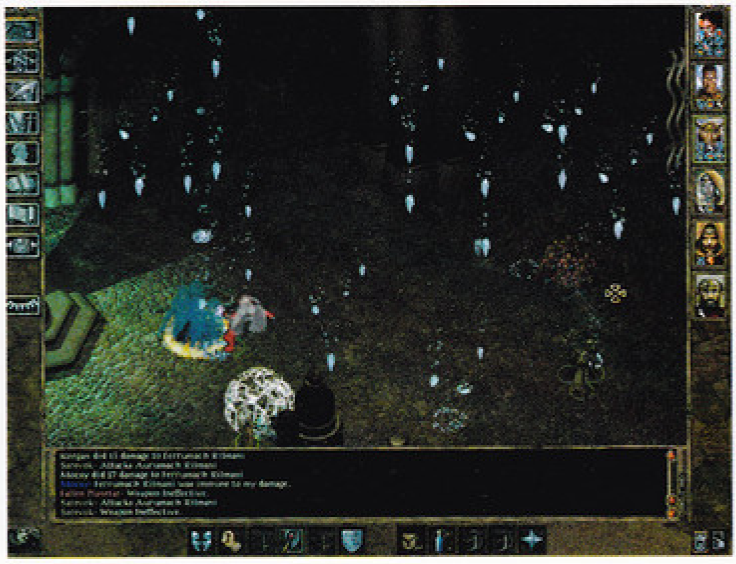
Kapjuk el a csuhásokat, majd kérdezzük ki a csempészeket a városban folyó eseményekről. Az egyik házban régi ismerősbe botlunk. Lazarus, a mágus ép bőrrel úszta meg Saradush lerohanását, s most itt árulja varázslatos portékáját. Vele egy szobában találhatjuk a gnóm kovácsmestert, aki az egyik legfurcsább varázstárgyat képes elkészíteni számunkra.

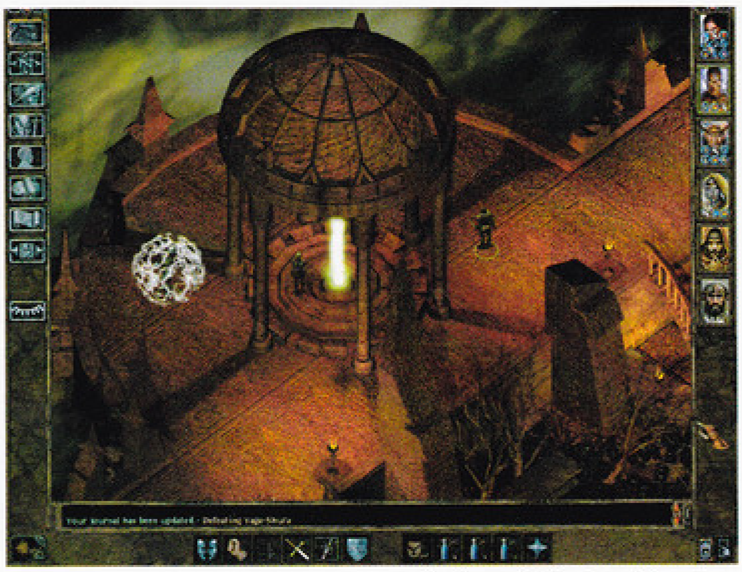
Egyelőre nincs más dolgunk a városban, menjünk, s csapjunk szét a sötét elfek között.

SENDAI

Nézzünk szét a favágó kunyhójában, s nyugodtan fosszuk ki, ő már biztosan nem fog reklamálni érte. Kutassuk át a sírokat, majd ezután kérdezzük ki a kunyhó előtt álló favágót. Kérdezzünk rá a felesége halálára, s ne engedjük lerázni magunkat. Kis idő múlva megunja, s lefoszlik róla az illúzió, amelyet a drow elf mágusok raktak rá. A sötét tündék mágia-ellenállása meglehetősen nagy, így varázslatokkal nem sokat érünk velük szemben. A kapitányuk halála után megjelenik a barlang rejtett bejárata. Számítsunk egyre erősödő ellenállásra, a drow-k mindenáron meg akarják akadályozni, hogy eljussunk a vezérükhöz. A két zárt ajtót a drow kensai (Thelynn'ss) által birtokolt kulcs nyitja. Bármelyik utat választhatjuk, az egyiken rabszolgák egész serege állja az utunkat (amíg nem öljük meg a Slavemastert, addig folyamatosan új foglyok jelennek meg), a másikon meg pókok hordája rohanja le csapatunkat (vigyázzunk, mert az egész barlang hálócsapdával van tele). A pókok könnyebben leverhetők, de a rabszolgák sokkal több tapasztalati pontot jelentenek. A következő átjárón csak úgy tudunk keresztüljutni, ha megszerezzük a lich-től a drow varázskövet (Drow Wardstone). Ezután a drow főpapnő próbál megállítani, mondanom sem kell, kevés sikerrel. A következő akadályt a drow főkapitány jelenti, akivel személyesen kell megküzdenünk az arénában. A verseny bírája, Spectator, a beholder, amely régi ismerősünk a BG2-ből. Sendai előtt az utolsó akadály néhány mind flayer, akik rendkívül veszélyesek. Javaslom, hogy adjuk a legjobb harcos kezébe a tűzóriások barlangjában talált Psion's Blade-et, majd csapjunk szét a "lélekbúvárok" között. Senai szobájában már várnak minket, s a drow sereg áldozata nem volt hiábavaló. Felkészült a támadásra, s megidézett hét kőszobrot, mely segítségére lesz a harcban. Minden egyes szobor elpusztítása után két drow harcos jelenik meg a bejáratnál, tehát nem árt, ha a varázslóinkat elviszszük valami kevésbé forgalmas helyre, hogy nyugodtan tudjanak varázsolni. A hetedik szobor halála után megjelenik az igazi Sendai, s kezdetét veszi a végső küzdelem. Igazi esélye nincs, a végzete beteljesedik. Ő volt a harmadik Bhaalspawn, akit hidegre tettünk, s hozzá is jár egy kihívás. Ez esetben az elveszettnek hitt ártatlanságunk jelenik meg, majd alakul át Slayerré.

Quiver of Plenty +1 (5000)	Watcher's Keep 1	**Quiver of Plenty +2** (végtelen +2-es nyílvessző)
Rogue Stone (drágakő)		
Circle of Netheril (5000)	Watcher's Keep 2 (Chromatic Demon)	**Circlet of Netheril** (+10 HP)
Bronze Ioune Stone	Saradaush Prison 1	
Dagger of Star +4	Watcher's Keep 4 (Demi-Lich)	**Dagger of Star +5**
5 Star Sapphire (5000)		
Darkfire Bow +4	Amkethran (Mercenary Captain)	**Darkfire Bow +5**
Bowstring of Gond (5000)	Sendai barlangja (drow captain)	
Erinne Sling +4 (5000)	Watcher's Keep 5	**Erinne Sling +5**
Firetooth +4	Watcher's Keep (Sister Garlena)	**Firetooth +5**
Bowstring of Gond (5000)	Sendai barlangja (drow captain)	
Foebane +3 (5000)	Watcher's Keep	**Foebane +5** (+1 a mentődobásokhoz)
Fflar's Scabbard	Saradush Prison 2	
Oaken Ring	Amkethran (Priest of Waukeen)	**Heartwood Ring**
Nymph's Tear	Forest of Mir	
Helm of the Rock (5000)	Watcher's Keep 2 (Fire Giant)	**Helm of the Rock**
Right Horn	Watcher's Keep 2 (Ice Golem)	
Left Horn	Watcher's Keep 2	
Hindo's Doom +3 (5000)	Watcher's Keep 5 (Green Dragon)	**Hindo's Doom +4** (10% mag. res., imm. Halálmágia)
Hindo's Hand	Abazigal barlangja	
Cloak of Protection +2 (5000)	SoA	**Improved Cloak of Protection +2**
Scroll of Invisibility		
Scroll of Improved Haste		
Montolio's Cloak (5000)	Amkethran (Mayor)	**Montolio's Cloak** (+1 AC, +1 mentődobás, +2 Thaco off hand)
Montolio's Clasp	Watcher's Keep 4	
Short Sword of Mask +4 (5000)	Watcher's Keep (Sister Garlena)	**Short Sword of Mask +5**
Heart of the Damned	Odamaron (Sendai barlangja)	
Storm Star +3 (5000)	Watcher's Keep 4 (Machine of Lum)	**Storm Star +5** (20% villám ell.)
Starfall Ore	Saradush (Kiser pincéje)	
Taralash +4	Watcher's Keep 5	**Taralash +5** (+2 mozgás)
Bowstring of Gond (5000)	Sendai barlangja (drow captain)	
Thieves' Hood (10000)	Watcher's Keep 3	**Thieves' Hood** (imm. hátbadöfés, méreg)
Antidote Potion		
Ring of Invisibility		
Bard's Gloves (10000)	Watcher's Keep 3	**Wondrous Gloves** (+1 AC, +1 Thaco)
Diamond		
Emerald		
Sapphire		
Ruby		
Rogue Stone		





ABAZIGAL

Abazigal búvóhelyét fia, Draconis védi. Amint meglátja kis csapatunkat, azonnal ránk támad, ezért készüljünk fel jó alaposan. Emberi formáját legyőzve hatalmas zöld sárkánnyá alakul át, amely igencsak kellemetlen ellenfél. Kedveli a láthatatlanságot, s előszeretettel idéz meg láthatatlan segítőket. Szedjük le a mágiavédelmét, majd idézzük meg a legerősebb lényeinket. Csata közben óvjuk a papunkat, akinek az lesz a feladata, hogy a távolból varázsoljon Greater Restorationt (a teljes csapatot meggyógyítja). Ezzel a módszerrel viszonylag egyszerűen végezni lehet a sárkánnyal. Vegyük fel a levágott fejét, majd ereszkedjünk le a barlangba. Az első védelmi vonal legyűrése (Empty Breath Potion Flask) után keressük meg azt a víz alatti alagutat, melyen egyetlen levegővétellel keresztül tudunk úszni. Az üres flaskát töltsük meg a szobában található medencében, majd térjünk vissza a barlang bejáratához. A maradék három alagút közül az egyiken ismét át tudunk jutni (a másik kettőhöz kötél kell). Az alagúton keresztül a börtönbe kerülünk, ahol Balthazar követét őrzik. Sikerül ugyan kiszabadítanunk, de a sebei olyan súlyosak, hogy már csak percei maradtak hátra. Azt azért még el tudja mondani, hogy Abazigal szentélyének bejáratát egy hatalmas sárkány őrzi, amelyet varázslat köt az őrhelyéhez. Amennyiben sikerül megszereznünk a varázslatot feloldó varázstekercset, úgy harc nélkül bejuthatunk a célpontunkhoz. Halála előtt még átad egy tekercs kötelet, s néhány Breath potiont, mely felhasználásával hosszabb távon képesek leszünk víz alatt maradni. A középső medencébe lemerülve újabb barlangba jutunk, ahol mágikus szemek támadnak a csapatra. Fizikailag nem túl erősek, de tömeges varázslataikkal gyorsan térdre kényszerítik azokat, akik nem rendelkeznek eléggé magas mágikus támadással. Keressük meg a kővé változott kalandozókat, majd fogadjuk el a semmiből megjelenő varázsló ajánlatát. Változtassuk vissza a kőszobrokat hús-vér emberekké, majd beszéljük rá őket, hogy végezzék el helyettünk a piszkos munkát. A zöldfülűek persze boldogan kapnak az ajánlaton, s a legnagyobb meglepetésünkre sikerül is nekik. A legközelebbi medencét használva bejuthatunk a mágus titkos laboratóriumába, ahol nyélbe üthetjük az üzletet. A tekerccsel a birtokunkban már bátran megközelíthetjük a sárkányt, harc nélkül megszerezhetjük tőle a továbbjutást biztosító varázskövet (Abazigal's Wardstone). Abazigal Draconishoz hasonlóan alakváltó, így fel kell készülnünk a kék sárkánnyal való küzdelemre. A sárkány segítői jégszalamandrák, őket még a harc előtt semlegesítenünk kell anélkül, hogy a gonosz észrevenné a jelenlétünket. A harc után ismét visszakerülünk a pokolba, ahol újabb kihívás vár ránk.

BALTHAZAR

Senki sem lepődött meg, amikor kiderült, hogy Balthazar az ötödik, s egyben a legerősebb Bhaalspawn. Ő egyelőre azonban bezárkózott a monostor belsejébe, s esze ágában sincs onnan előjönni. Ekkor siet segítségünkre Elminster, a Birodalmak leghatalmasabb mágusa, aki két lehetséges utat is megemlít. Amkethranba visszatérve rá

JÁTÉKI ...

A TAB billentyű lenyomása után láthatóvá válnak a földön heverő tárgyak körvonalai, még akkor is, ha takarásban vannak.

kell döbbennünk, hogy a szerzetesek tudnak a tervünkről, s az egész sereg nekünk ront (s ráadásul újratermelődnek). Az erőd belsejébe három módon juthatunk be. A legegyszerűbb az, ha leverjük az összes szerzetest, s a vezetőjüktől elvesszük a kaput nyitó kulcsot. Megoldás az is, ha meglátogatjuk a csempészek barlangját, s a vezetőjüket rávesszük arra, hogy álruhában becsempésszen a monostorba. A harmadik módszer szerint meg kell látogatunk az egyik városlakót (a Marlow melletti ház az övé), akinek a birtokában van a kriptakulcs, melyen keresztül egyenesen Balthazarhoz juthatunk. Meglepő módon Balthazar nem volt olyan erős, mint a féltestvérei, három harcos minden komolyabb bonyodalom nélkül képes volt lecsapni. A pokolbéli ötödik kihívás után elnyertük a jogot, hogy beléphessünk apánk szentélyébe, a Throne of Bhaalba. Előtte azonban készüljünk fel jó alaposan, mert többet nem lesz alkalmunk pihenni.

THRONE OF BHAAL

Melissa barátunk isten akar lenni, ezért mészároltatta le velünk Bhaal ivadékait. Négy egyre nehezedő csatát kell ellene kibírnunk. Körülbelül 200 HP-t kell róla lecsapnunk, hogy eléggé legyengüljön, s visszavonuljon erősödni. A köztes részekben meg kell szüntetnünk az őt tápláló három energiaforrást. Itt aztán tényleg be kell vetnünk minden tudományunkat, mert a lány mestere a démonidézésnek. A védővarázslatait mindig kapjuk le csata előtt, s védjük magunkat a gonosz ellen. A negyedik összecsapás után a Solar véget vet a harcnak, s minket tesz meg győztesnek.

1. Táblázat Machine of Lum kódok

Square-Short-Medium	+1 erő véglegesen
Square-Blue-Short	+1 ügyesség véglegesen
Circle-Red-Long	+1 állóképesség véglegesen
Circle-Blue-Long	+1 intelligencia véglegesen
Circle-Square-Triangle	+1 bölcsesség véglegesen
Red-Green-Short	+1 karizma véglegesen
Blue-Green-Long	+5% mágiaellenállás véglegesen
Triangle-Green-Medium	Storm Star +3
Triangle-Red-Medium	teleportkapu üzembehelyezése

WATCHER'S KEEP

A Torony előtt tanácskozó Helmitáknak szükségük van a segítségünkre. Az ötszintes dungeon legalján ébredezik az ősi gonosz, s szükség van olyan kalandozókra, akik képesek szembeszállni vele. A feladat roppant egyszerűnek tűnik, el kell jutnunk a legalsó szintre, majd a papoktól kapott varázstekercs segítségével meg kell erősítenünk a fogoly béklyóit.

Első szint

Nagyon kell vigyáznunk, mert mindenhol halálos csapdák leselkednek ránk. Ez igaz a Watcher's Keep egészére, mindig kapcsoljuk be a tolvajunk csapdafelderítés képességét. A fagyoskodó szellemet úgy tudjuk megnyugtatni, ha a konyhában meggyújtjuk a tüzet a tűzszerszámmal. A szellem hálából elmondja, hogy az öreg papot csak a papucsával tudjuk megbékíteni. Az atya szarkofágját csak akkor nyissuk ki, ha már nálunk van a papucsa. A teleportkapu megnyitásához három tárgyra lesz szükségünk (harang, gyertya, szent könyv). Amennyiben mindhárom tárgy nálunk van, menjünk a Helm szobor talapzatához, s pakoljuk le őket. A megelevenedő szobrokat csapjuk le, majd folytassuk a ceremóniát. (Ring the Bell, Ring the Bell, Light, the Candle, Open the Book, Ring the Bell). Abban az esetben, ha a sorrend hibátlan volt, megnyílik a teleportkapu a következő szintre. Ezzel egy időben a többi szobor is életre kel, meglehetősen kemény ellenfelek lesznek. Az elpusztításuk után kutassuk át a maradványokat, értékes varázstárgyakra bukkanhatunk.

Második szint

Vigyázat, csapdaveszély!!! A fogságban sínylődő Chromatic démon ajánlatát el kell fogadnunk, bármennyire nem bízunk benne. Össze kell gyűjtenünk négy jogart, csak így szabadulhat ki a fogságból (s juthatunk át a harmadik szintre). Kezdjük a kutatást a tűzvarázsló laboratóriumában (a ketrectől balra). Az óriások hidegre tétele után kutassuk át a helyet, majd menjünk át a nagy ventilátorhoz, és kapcsoljuk be. A légelementálok (Air Scepter) után állítsuk a lapátokat a legnagyobb fokozatra, majd induljunk el jobbra. A méreglényeket csaljuk ki a gázkamrából, majd daraboljuk fel őket, különös tekintettel a kígyóra (Poison Scepter). A méreg laborban nyissuk ki az ajtót a szekrényben talált kulccsal, majd engedjük be a mérgező gázokat a jégkamrába. Itt csapjuk le a legyengített jéggólemet (Ice Scepter). Zárjuk be a gázkamra ajtaját, majd a tűzkamrából csaljuk át a négy tűzelementált a jégverembe. Ott azonnal megdermednek, s darabokra törnek. Így akadályozhatjuk meg, hogy újjászülessenek a tűzkamrában. Amint végeztünk mind a néggyel, jöhet az óriás (Fire Scepter), most már nem képes felgyógyulni. A négy jogar összegyűjtése után szabadon engedhetjük a démont, aki azonnal a torkunknak ugrik. A védelme (90%) a fegyverek ellen nagyon jó, viszont az elemi erőkkel szemben meglehetősen védtelen. Támadjuk jéggel, amikor tűzdémonként jelenik meg, valamint tűzzel, amikor jéggólem. Bombázzuk villámmal, amikor földelementál, s szennyezzük be méreggel, amikor légelementál. Amint vége a harcnak, elejt egy kulcsot, mely segítségével átjuthatunk a harmadik szintre.

Harmadik szint

A teleportok labirintusában könnyű eltévedni, de pánikra semmi ok, bármikor újrakezdhető az elejéről. Amint megérkezünk a

harmadik szintre, találkozunk az őrült tünde kalandozóval, aki a magánytól és a félelemtől megbolondult. Kövessük a déli átjárón (South) keresztül. Próbáljuk lenyugtatni (célszerű a magas karizmával vagy a tünde származással rendelkezni). Varázsoljunk rá Healt, aminek hatására tökéletesen meggyógyul. Kutassuk át a holmiját (Scepter Rod), különös tekintettel a naplójára. Ebből megtudhatjuk, milyen sorrendben kell a teleportokon keresztülmenni, ha át akarunk jutni a következő szintre. Menjünk vissza az előző szobába (North), majd induljunk el keletre (East). Egy démonviszály kellős közepébe csöppenünk, ahol csak mi lehetünk a győztesek. A középen álló kőoszlopból a törvényes jó beállítottságú karakterek kivehetik a Purifiert, az elveszettnek hitt +4-es varázskardot. Kövessük az utat ismét kelet felé (East). Újfent démonokba botlunk, de már az erősebb fajtából. Csapjuk le őket, majd a vezérüktől vegyük el az ékkövet (Scepter Gem). Vegyük az irányt dél felé (South).

A gonosz beállítottságú karakterek alkut köthetnek a fődémonnal. Meg kell ölnünk az ellenfelét, aki szintén a démonok családjából származik. Bizonyítékul el kell hoznunk neki a másik dobogó szívét. Jutalmul megkapjuk a Thieves Hood varázstárgyat.

Ebben a szobában a mágia nem működik, ne is próbálkozzunk. Csapdák viszont vannak rendesen, azokat igyekezzünk minél előbb hatástalanítani. A démonok eliminálása után induljunk ismét dél (South) felé. Itt néhány kiéhezett női démonba botlunk, akik mindenáron el akarnak csábítani. A hiba csak az a dologban, hogy leginkább az életerőnkre fáj a foguk, így jobb, ha minél előbb megszabadulunk tőlük. Ismét a déli (South) átjáró a helyes irány. Itt újabb fődémon (Scepter Gem) vár minket, s kis csapatunkat. Csapjuk le, majd távozzunk a déli (South) kijáraton. Ebben a szobában két meglehetősen agresszív démon várja csapatunkat. Gyorsan megidéznek néhány tűzelementált és szalamandrát, majd ők is belevetik magukat a küzdelembe. Miután végeztünk, válasszuk a nyugati (West) kijáratot. A vad mágia birodalmába értünk. Ne is nagyon próbálkozzunk a mágiahasználattal, mert a kísérlet könnyen katasztrófába torkollhat. Használjuk az északi (North) kijáratot. Néhány démonlovag ugrik a nyakunkba, nem okozhatnak különösebb gondot. Ismét északon (North) található a helyes irány. A szint legkeményebb csatájára kell felkészülnünk. A szoba négy halálos csapdát is tartalmaz, ráadásul a Demon Wraith sem fukarkodik a mágiával. A csata közben a tolvajjal gyorsan hatástalanítsuk a csapdákat, különben a pánikba esett karaktereink sorra indítják be a detonációkat. Idézzünk meg segítő lényeket (Deva, Planetar...). A csata után szedjük össze a varázstárgyakat, majd távozzunk északra. Végre valahára elértük a kijáratot, már csak egy kis szerencsére van szükségünk.

A barlangban élő démon meglepően civilizált, nem is kell megtámadnunk. Semmi mást nem akar, mint visszatérni a saját létsíkjára, ahol véget vethetne a démonok között pusztító háborúnak. Nála van a harmadik ékkő (Scepter Gem), amelyet csak kártyán nyerhetünk el tőle. Az első két fogadást meg kell nyernünk (vesztés esetén egyszerűen töltsük vissza az állást), ez fejenként 50000 tapasztalati pontot jelent.

Abban az esetben, ha a kártyán a Strength lap jön ki, az erőnk drasztikusan lecsökken. Ettől még megnyerhetjük a menetet, s a hármas szintű papi varázslattal (Remove Curse), visszaállíthatjuk az erőnket az eredeti értékére.

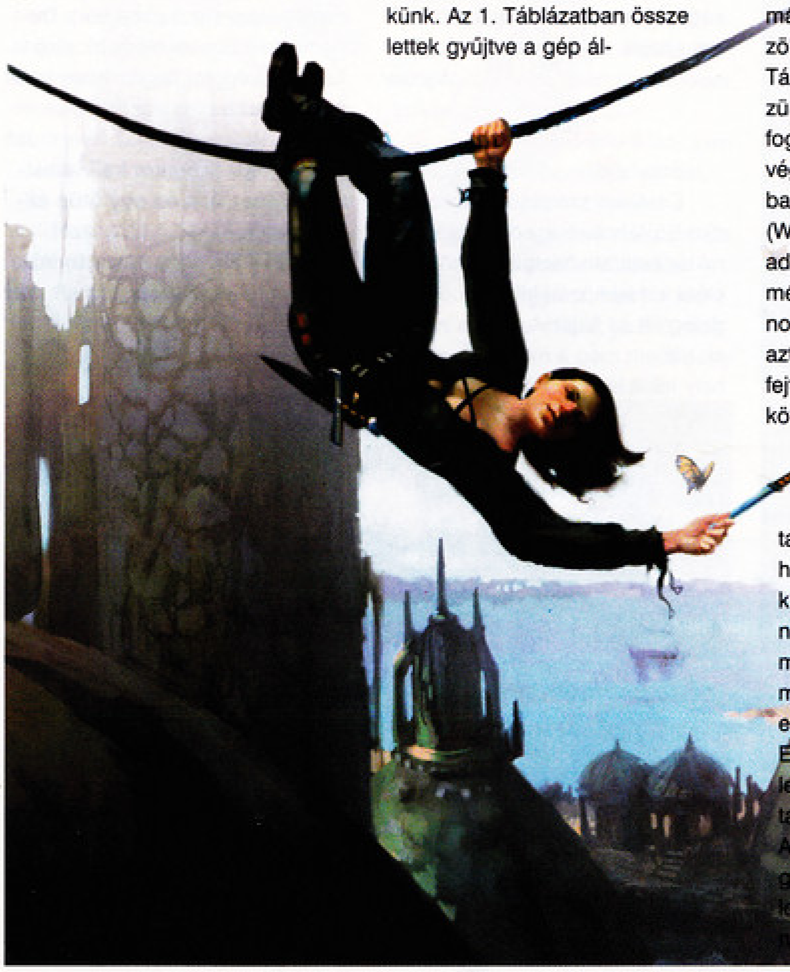
A harmadik menet már élesben megy, s akkor sincs baj, ha veszítünk. Bízzunk meg a démonban, aki a távozása után visszajuttatja a jogart az ékkövekkel. A barlang végében megtaláljuk a negyedik szintre vezető teleportkaput.

Negyedik szint

A terem közepén álló furcsa gépezet a kulcs a továbbjutásunkhoz. A törhetetlennek tűnő üvegfal mögött lapuló mágusból nem sok értelmes infót lehet kihúzni, inkább nézzük meg, ki rejtőzik az északi lépcső másik oldalán. A feljáró a mind flayerek barlangjába vezet, s őket bizony nem szabad félvállról vennünk.

A mind flayerek ellen a legjobb taktika az, ha megidézünk egy invisible stalkert, s azt előre küldjük. Az agyszívók támadásai leperegnek róla, mi meg szép nyugodtan feldarabolhatjuk a szörnyetegeket.

A barlangban megtaláljuk az őrült mágus haldokló segédjét, akin már nem lehet segíteni. Kutassuk át a termeket, s rakjuk össze az illthid kulcs két darabját. A kulcs nyitja a központi termet, ahol a vörös olajat (Red Oil) tárolják. Itt végeztünk, mehetünk délre a gith-ekhez. Úgy tűnik, ők is először ütnek, aztán kérdeznek. Raboljuk végig a szobákat (Purple Oil, Flint & Tinder), majd nézzünk be a hajótól balra lévő szobába. Itt egyetlen szörny támad ránk, de a legrosszabb fajtából. A BG2-ből már jól ismerhetjük a Demi-Lich Imprisonment varázslatát. Küldjük be Korgant (vagy használjunk Protection from Magic varázstekercset), aki az Enrage képességének köszönhetően immúnis a varázslatra, s gyorsan le tudja verni az élőhalott varázslót. A másik lejáraton a hatalmas vörös sárkány barlangjába jutunk. A bátrabbak nekimehetnek, de ő meglehetősen kemény dió. Érdemes segítséget hívni más létsíkokról, míg a sárkány velük vacakol, mi zavartalanul felapríthatjuk. A harmadik olaj (Blue Oil) a géptől keletre eső szobában található, és két mágiagólem őrzi. Róluk annyit kell tudni, hogy csak hagyományos fegyverrel lehet őket megsebezni. A nyugati szobában találunk hat üstöt. A keleti és a nyugati szobában a földön találjuk meg az ajtót nyitó színkombinációt. Gyűjtsuk meg az üstöket a helyes sorrendben, majd menjünk be a terembe. Verjük le a ránk támadó szörnyeket, majd vegyük fel a ládából a kristálykalapácsot (Crystal Mallet). A törhetetlen üveget hatszor kell megütnünk, hogy végre megadja magát. A gyáva mágust engedjük futni, most már nem árthat nekünk. Az 1. Táblázatban össze lettek gyűjtve a gép által engedélyezett kombinációk (csak egyszer működnek).



Abban az estben, ha helytelen kombinációt adunk meg, 10% esélyünk van, hogy az alábbiak történjenek velünk. (+100000 EXP, -1 INT, Imprisoned, -15 szint, -1 DEX, 50 tűzsebzés, kővé válás, 75 villámsebzés, mérgezés, Super Healing Potion)

Ötödik szint

A végső pecsét feltöréséhez három kulcsot kell megszereznünk. Az elsőt a déli ajtónál lebegő szellem adja, amennyiben teljesítettük a három próbáját. Az első feladatunk az lesz, hogy kibírjuk az ork horda támadását egy előre meghatározott ideig. A feladat nagyon egyszerű, álljunk be védekezésre, s könnyedén diadalmaskodhatunk. A második próba már sokkal rázósabb, a hatalmas zöld sárkány lesz az ellenfelünk. Tápoljuk fel a harcosainkat, idézzünk meg néhány sárkánylehelet-fogót, majd támadjunk. A csata végeztével ne feledjük a barlangban a harcos koponyáját (Warrior's Skull). A harmadik feladvány a kardunk helyett az elménket teszi próbára. A démonocska első kérdésére válaszoljuk azt, hogy hét (seven). A második fejtörő helyes sorrendje pedig a következő: kettő, három, egy (2, 3, 1). A három feladat teljesítése után megkapjuk az első kulcsot. A pecséttől balra található ajtó mögött érdekes kihívással kell szembenéznünk. A különböző színű gombokat négyszer nyomhatjuk meg egymás után. Minden egyes gömb megjelenése után egyre erősödő ellenfelekkel kell megküzdenünk. Ez összesen 16 összecsapást jelent, ami jelentősen megnöveli a tapasztalati pontjaink számát. Amint végeztünk, pakoljuk be a gömböket a megfelelő színű oszlopokba (elég csak egyet betenni). Most már csak a harmadik kulcsot kell megszereznünk. A jobb oldali oltárra rakjuk fel a sárkánytól rekvirált koponyát, majd készüljünk fel lelkileg. Ez a rész leginkább Ian Linvingstone lapozgatós könyveire emlékeztet, modern kivitelben. A lényeg az, hogy eljussunk a bal felső sarokba, s leverjük a múmiát. A három kulcs birtokában kinyithatjuk a börtönt lezáró pecsétet. Itt számítsunk erős ellenállásra, az utolsó kaput három meglehetősen erős csapat védi (démonok, beholderek stb.)

Hatodik szint

A legalsó szinten raboskodik az Imprisoned One, aki nem más, mint Demogorgon, a démonok hercege. Olvassuk fel a Helmitáktól kapott varázstekercset, mely megerősíti a bilincseit. A gond csak az, hogy a hamis papok minket is bezártak a börtönbe a démonnal együtt. Az egyetlen kiút az, ha alkut kötünk a lénnyel. A szabadságunkért cserébe le kell csalnunk a hazug papokat a legalsó szintre. A papok távozása után megjelenik Helm küldötte, aki elnézést kér az árulók viselkedéséért. Átad egy újabb tekercset, mely segítségével végleg lezárhatjuk a börtönt, a csalókkal együtt. Ebben az esetben azonban kimaradunk a démonherceg elleni küzdelemből, ami veszélyes, de egyben jó móka. Talán ez a legnehezebb harc az egész játékban, de kiegyensúlyozott csapattal van esélyünk ellene. Nagyon fontos, hogy minden harcosunk őt támadja, s a varázstudóink harc közben folyamatosan szedjék le a mágikus védelmét (Breach, Khelben's Warding Whip). A pap gyógyítson, a tolvaj meg a távolból bombázza távolsági fegyverekkel. Győzelem esetén minden csapattag 100000 tapasztalati pontot tudhat magáénak.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Tisztelt Mr. Dauby!

Ezúton kérem segítségét, mivel az Ön nevét láttam a Desperados Gaming Guide cikk végén. A 9. pálya (Like a Thief In The Night) végéről van szó.

Elkötöttem a lovakat, mind az öt lovon van nyereg, Kate, Doc és a néger a lovakon ülnek, a másik két ló utánuk kötve. Leütöm a foglyot, elviszem a kép bal oldalára, a völgybe és mégsincs Happy end. A mexikóiak elkezdik keresni, és jön a Mission Failed üzenet, vagy az egyik katona kezd el lövöldözni, és jön az „észrevettek..." üzenet. Mit kell csinálni egész pontosan, mert a végigjátszásból nem tudtam kideríteni, hogy hol hibáztam. Fel kell-e éleszteni a foglyot? Ugyanis John ledobja az ájult testet a földre, amikor a nyeregre kattintok, ő maga pedig felszáll a lóra. Kérem, mielőbb válaszolni szíveskedjék, mert már nagyon szeretnék a köv. pályára átjutni.

Választ az alább látható e-mail-címre kérek.

Előre is köszönöm a segítségét,

Tisztelettel: Pataky Zsolt

A trükk a narancssárga téglalap: miután felnyergeled valamelyik lovat, egy másikat elvezetsz vele a völgybe (mert ennek mondja a gép ezt a piciny katlant), lehetőleg a téglalapra. Abban biztos vagyok, hogy nem hét ló volt, hanem több, csak valamelyiket nagyon nehéz észrevenni!!! Miután minden ló a téglalap köré került, és Cooperen kívül mindenki lovon ül, kiszabadíthatod a foglyot, és odacipelheted a többiekhez: nem kell őt lóra ültetni, ott jó neki, ahová leteszed... hehe. Ezután jön az ominózus animáció: először az eltűnt foglyot keresi a sombrerós mexikói, majd észreveszi, hogy nemcsak ő, de az összes ló is eltűnt (fut egy kört a karámban), így észvesztő sebességgel rohan jelenteni az eseményeket főnökének, aki lóra száll, és elvágtázik Sanchez elrejtett tanyája felé, mire fel csapatod csendben követi őt!

Dauby

WIZARDRY 7

Kedves Mocsy!

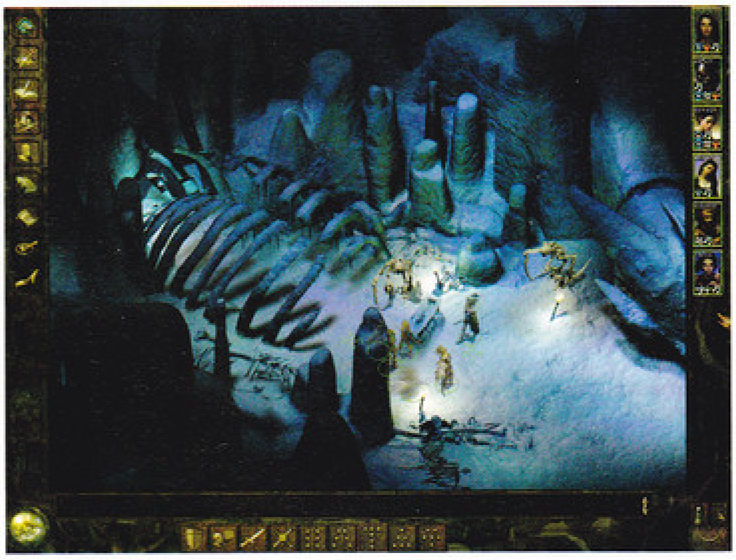
Kérlek, segíts, mert tegnap elakadtam a Wizardry 7-ben. A Curio múzeumba nem tudok bemenni, pedig már megvan mindenem (pl. BOAT MAP). Hogy kell kinyitni az ajtót? Másodszor nyomom a Wiz7-t, de ha jól emlékszem, először az embereim erősek voltak, és benyomtam az ajtót, vagy mi, már nem is emlékszem. De ez most nem megy. Elő is kellett bányásznom a 95-ös PC Gurumat, abban azt írtad (vagy Masell), hogy bizonyos tárgyat kell ott használni. De mit? Kérlek, segíts, mert különben ma nem tudom munka után folytatni a kalandjaimat. Be akarok menni a múzeumba!!!!! Kell a regbus egge nekem!!!

Előre is köszönöm azonnali válaszodat!

Gab3c

Először is be kell törnöd a bankba, s ott meg kell találnod a Copper Pennyt. Annak a segítségével tudod kinyitni a múzeum ajtaját.

Mocsy



BLACK & WHITE

Szia Lily!

Csak azt szeretnénk hozzáfűzni a B&W-hoz, hogy nemcsak a raktár bejárata felett és az oltár előtti két fal között lehet rengeteg fát és kaját varázsolni, hanem még a műhely felett is. Ha gondolod, szólj a Mocsynak, hogy bedobhatná a mentőövbe, hátha ez másokon is segít (lehet, hogy már mindenki tudja, csak a haverom és én vagyunk ennyire hülyék!?).

Üdv. Erik & DTK

HI Mocsy!

Lenne egy kérdésem a Black & White-tal kapcsolatban. A harmadik szigeten vagyok, a völgyben szépen építgettem házakat, gondoltam, így tágul a birodalmam határa (az a piros kör). De nem. Nem tudom elérni az első falut sem. Légyszi segíts, hogy lehet növelni azt a piros kört?

Juti

Új faluközpontot kell létesíteni. Ehhez ács és egy ötös állványzat kell.

Érdemes a határra tenni...

Lily

ICEWIND DALE

Az Icewind Dale-ben elakadtam a Chapter 3-nál, amikor fogaskerekeket kell megtalálni. 2 már megvan de azt, ami az első szinten van, ahhoz hol kell lemenni? A fegyvermestertől meg a papoktól már

megszereztem, de a többi hol van?

József

A harmadik astrolabdarabot megtalálod a Corellon Tower második szintjén. Ott találsz egy olyan szobát, ahol az elfek éppen haditanácsot ülnek. Verd le őket, s a terem közepén lévő asztalon megtalálod a keresett alkatrészt. A negyedik rész a bejárati szinten található, a jobb oldalon, az egyik szobában. Oda csak úgy jutsz át, ha a felső szintekről visszajössz, a középső lépcső jobb oldalán.

Mocsy

ALONE IN THE DARK 3

Hello Mocsy!

Elakadtam az Alone-ban! Ott tartok, amikor az órát kell kivennem a kép mögül, de ezután nem tudom, hogy mint kell csinálni! Megnéztem a végigjátszást, de semelyik ajtót sem tudom kinyitni az órával! Légyszi segíts!!!

Üdv.!

Karesz

Használd az órát a nagy ajtó előtt (állj középre, s kicsit hátra). Az ajtó annak zenéjére nyílik ki.

Mocsy

FALLOUT 2

Helló Mocsy!

Azt szeretném kérni, hogy légy szíves rakjál be a Mentőövbe, hátha tudja valaki, hogy a Fallout 2-ben hol van a Sierra Army Depot. Lekötelezné, ha megtennéd.

Birdet már megkérdeztem, de nem tudott segíteni. Leveleket a denkandras@freestart.hu címre várom.

Denk András

COSSACKS: EUROPEAN WARS

Szervusz!

A PCG rendszeres olvasója vagyok. A 2001/5 havi újságban, olvastam egy remek cikket a Cossacksról. A cikket te írtad, remélem, tudsz segíteni: Elakadtam az angol campaign Caribbean Pirates / Gulf of Darien pályáján. Minden ellenséget elpusztítottam, nem értem, miért nem tudom befejezni a pályát.

Előre is köszi: Levi

Amint lerohantad a várost, pakold be a parancsnokot a szállítóhajóba, s térj vissza a kis kalózfaluba, ahol a küldetés kezdődött. Vigyázz, mert a tengeren spanyol hajók járőröznek.

Mocsy

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Hi Mocsy!

Lenne egy-két kérdésem a BG2-vel kapcsolatban:

1.: Hogy lehet kinyírni Kangaxxot? (tudom: Protection from Magic... no, ez nem megy... magamon is kipróbáltam, meg a Demin is, de az csak uninjured marad, hiába gyakom. Egyébként lehet itt 1 pici hiba a programmal: Kangaxxot (még egyszerű lich) ütöm, amíg near death nem lesz. Na, és itt jön a gond: hiába ütöm tovább, nem hal meg, és alakul át demivé. Arrébb megyek, és meghal, és átalakul demivé. Ez többször is megtörtént...)

A legegyszerűbb módszer az, ha felveszed a csapatba Korgant, a törp berserkert, használod az Enrage képességét, majd simán agyonvered a demi-lich-et. Ügyelj arra, hogy a demi-lich-t csak +4-es (vagy annál jobb) fegyverrel tudod megütni.

2.: Az Illithideket, hogy lehet kinyírni? Mert amikor odamegyek, állandóan valami pszionikus agytámadással lebénítanak... És semmi sem hat rájuk... Cloudkill-lel már próbálkoztam, de magic resistance-uk van. Még a mágia elleni védelem (amit Kangaxxnál kéne bevetni) sem védi le a varázslatot.

Kornél&Milán

Az agyelszívók ellen a leghatásosabb védelem az, ha lényeket idézel meg. Nekem legjobban az élőhalottak és az invisible stalker jött be. Mivel nincs agyuk, a pszionikus mágia nem hat rájuk. Küldj előre néhány ilyen lényt, s míg a mindflayerek elfoglalják magukat velük, hátulról kaszabold le őket. Tökéletes védelmet csak a Throne of Bhaalban találsz (kétkezes kard, mely megvéd a támadásaiktól).

Szia!

...Tehát: addig minden ok volt, hogy megöltem Bodhit kriptájában. De amikor feljöttem onnan, a bejárat előtt megnyílt egy térkapu, és egy mágus jött elő belőle. Bizonyos Marcor Harpell vagy valami ilyesmi neve volt. Beszélgetni nem lehet vele és megölni sem. Mérgemben már azt is próbáltam. A baj csak az vele, hogy minden térképre utánam jön, de nem csinál semmit. Miatta nem is tudok menteni, mert kiírja: Can not save in dialog mode. Mentés nélkül meg elég nehéz lenne megcsinálni a 7. fejezetet. Gondoltam, valamit elrontottam, ezért újrakezdtem egy paladinnal, de akkor is megjelent. Először úgy csináltam, hogy Bodhi feladatait teljesítettem, utána meg a másik szálon mentem végig. De így sem sikerült. Kérlek, segíííííííííííts. Már teljesen kivagyok tőle.

Köszi.

Fecsee

Azt hiszem, sikerült belefutnod egy igen csúnya bugba, amely a játékban maradt. A demó CD-n a patch-ek közé feltettünk egy file-t, amelyik remélhetőleg orvosolja ezt a hibát. (Ez nekem különben elő sem jött az egész játék alatt.)

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

ANACHRONOX

A cheatek aktiválásához először keresd meg a „Default.cfg" nevű fájlt a játék „Config" könyvtárában, készíts biztonsági másolatot, majd nyisd meg valamilyen szövegszerkesztővel. Találd meg a „set debug 0" bejegyzést, a nullát cseréld 1-re. Mentsd el az eredményt, majd játék közben a ~ billentyű lenyomása után írhatod be a kódokat:

invoke 1:86 cheat menü
battlewin a csata vége
noclip a „clipping" kikapcsolása

HEROES CHRONICLES: THE FINAL CHAPTERS

Játék közben a TAB lenyomása után írd be a kódot:

NWCTRINITY arkangyalokat kapsz
NWCAGENTS fekete lovagokat kapsz
NWCNEO szintlépés
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT maximális szerencse
NWCNEBUCHADNEZZAR végtelen lépés
NWCMORPHEUS morál a maximumon
NWCORACLE a puzzle felfedése
NWCWHATISTHEMATRIX teljes térkép
NWCIGNORANCEISBLISS a térkép elrejtése
NWCTHECONSTRUCT 100 000 arany és minden alapanyagból 100 egység
NWCBLUEPILL a scenario elvesztése
NWCREDPILL a scenario megnyerése
NWCTHEREISNOSPOON 999 manna és minden varázslat használható
NWCZION minden épületet megkapsz
NWCPHISHERPRICE a játék színeinek megváltoztatása
NWCLOTSOFGUNS az összes háborús gép a rendelkezésedre áll

OPERATION FLASHPOINT

Lépj ki a játékból az Esc billentyű segítségével. Válaszd a „Replay Level, Bonus Game Modes" menüpontot, itt található a jelszavak beírásának a helyét:

w,a,w,d,d,s,s,a minden fegyver választható
d,s,d,a,w,s,a,s kifogyhatatlan lőszer
w,w,s,w,d,a,a,d végtelen élet
s,d,w,w,a,d,s,a isten mód

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

A játék könyvtárában lévő „Baldur.ini" fájlt nyisd meg valamilyen szövegszerkesztővel. (Ne felejtsd el a biztonsági másolat készítését!) Keresd meg a [Program Options] sort, s írd ezt alá: „Debug Mode=1", természetesen az idézőjelek nélkül. Mentsd el, majd indítsd el a játékot. Hívd le a konzolt (alapesetben a Ctrl + Space billentyűk segítségével), ezután írd be a kívánt kódot:

CLUAConsole:AddGold(x) x számú arany
CLUAConsole:SetCurrentXP(x) x számú tapasztalatpont a kijelölt karakternek
CLUAConsole:ExploreArea( ) a térkép felfedése
MoveToArea * teleport az x lenyomása után
Ctrl + Shift + 8 a tulajdonságok maximumon

* A „MoveToArea" parancs után be kell írnod a hely kódját, s ne felejtsd el a csapat minden tagját kijelölni:

Temple District=AR0900,
Graveyard District=AR0800,
Slums District=AR0400,
Waukeens Promenade=AR0700,
Government District=AR1000,
Bridge District=AR0500,
Docks District=AR0300,
CityGates=AR0020,
Umar Hills=AR1100,
Suldanesslar=AR2500,
The Nine Hells=AR2900,
Domain of the Dragon=AR1201,
Asylum Dungeon=AR1512,
Bodhis Dungeon=AR0801,
Astral Prison=AR0516,
Planar Sphere=AR0411,
Cult of the Unseeing Eye=AR0202,
Rift Dungeon=AR0204,
Demon Outerworld=AR0414,
De'Arnise Hold=AR1300,
Trademeet=AR2000,
Druids Grove=AR1900

A **„CLUAConsole:EnableCheatKeys()"** konzolparancs után az alábbi billentyűzetkombinációkat használhatod:

Ctrl + T a csapat gyógyítása
Ctrl + R a kiválasztott karakter gyógyítása
Ctrl + Y az ellenfél elpusztítása
Ctrl + J teleport az egérkurzorhoz

KING OF THE ROAD

Állítsd meg a játékot, s írhatod is a kódokat:

slallcheats a cheat mód bekapcsolása
sllottery 50000 EUR és 1 Licence
slroads minden út elérhető
minesoff nincsenek aknák
slmap az összes rejtett konténer látható a térképen
slrepair a Backspace lenyomásával ingyen javítás
slrecover a Ctrl +5 lenyomásával ingyen visszaállítás
slfillup végtelen üzemanyag
slturbine a Ctrl + 1-4 gombokkal nagyobb gyorsulás

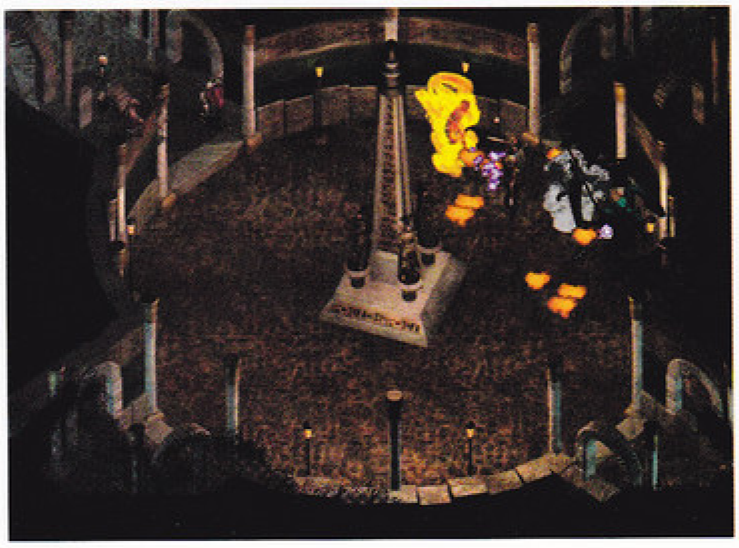
STAR TREK: DOMINION WARS

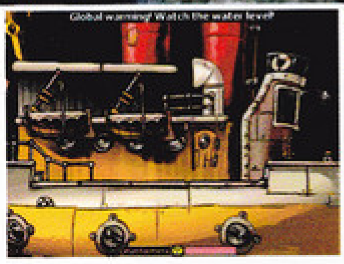
Megsebezheted az ellenfelet, ha rögzíted rajta a kamerát, majd lenyomod a Ctrl + Shift + Delete billentyűket.

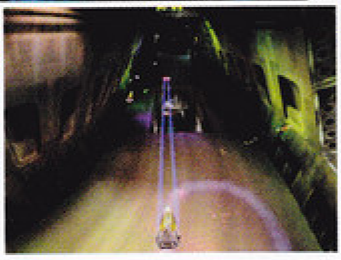
WORMS WORLD PARTY

Meghatározhatod az induló fegyvereket, illetve a lövedékek számát, ha a „Missions" könyvtárban lévő mission.wam fájlt megnyitod valamilyen szövegszerkesztővel, majd megkeresed a [HumanTeam] bejegyzést. Ide lehet a fegyverek nevét beírni, természetesen egymás alá, az egyenlőségjel után pedig a muníció számát. Ha −1-et írsz, végtelen töltényt kapsz. A fegyverek:

Ammo_FirePunch=-1,
Ammo_BlowTorch=-1,
Ammo_Parachute=-1,
Ammo_Jetpack=-1,
Ammo_Armageddon=-1,
Ammo_MBBomb=-1,
Ammo_SheepStrike=-1,
Ammo_AirStrike=-1,
Ammo_MagicBullet=-1,
Ammo_BananaBomb=-1,
Ammo_Freeze=-1,
Ammo_Earthquake=-1,
Ammo_BattleAxe=-1,
Ammo_SallyArmy=-1,
Ammo_SuperBananaBomb=-1,
Ammo_CarpetBomb=-1,
Ammo_DoubleDamage=-1,







Ammo_DoubleTurnTime=-1,
Ammo_FlameThrower=-1,
Ammo_Donkey=-1,
Ammo_CreateSpy=-1,
Ammo_Grenade=-1,
Ammo_lowGravity=-1,
Ammo_Bungee=-1,
Ammo_Girder=-1,
Ammo_Dragonball=-1,
Ammo_Bazooka=-1,
Ammo_Handgun=-1,
Ammo_BaseballBat=-1,
Ammo_Shotgun=-1,
Ammo_ClusterBomb=-1,
Ammo_Batrope=-1,
Ammo_Prod=-1,
Ammo_FastWalk=-1,
Ammo_LaserSight=-1,
Ammo_PneumaticDrill=-1,
Ammo_Longbow=-1,
Ammo_Mine=-1,
Ammo_SelectWorm=-1,
Ammo_BridgeKit=-1,
Ammo_GirderStarterPack=-1,
Ammo_HolyHandGrenade=-1,
Ammo_HomingMissile=-1,
Ammo_HomingPigeon=-1,
Ammo_VariusJumps=-1,
Ammo_Kamikaze=-1,
Ammo_MadCows=-1,
Ammo_MineStrike=-1,
Ammo_MingVase=-1,
Ammo_Minigun=-1,
Ammo_MoleBomb=-1,
Ammo_MoleSquadron=-1,
Ammo_Mortar=-1,
Ammo_NapalmStrike=-1,
Ammo_NinjaRope=-1,
Ammo_OldWoman=-1,
Ammo_PetrolBomb=-1,
Ammo_Sheep=-1,
Ammo_SheepLauncher=-1,
Ammo_Skunk=-1,
Ammo_SuicideBomber=-1,
Ammo_Teleport=-1,
Ammo_Uzi=-1,
Ammo_Dynamite=-1,
Ammo_MadCow=-1,
Ammo_Axe=-1,
Ammo_SuperSheep=-1

LEADFOOT

A karrier módban játékosnévként ezt írd be: "**MEGASAXON**". A jutalom 1 000 000 $.

INDEPENDENCE WAR 2

Első lépésként nyisd meg valamilyen szövegszerkesztő segítségével a játék főkönyvtárában lévő „defaults.ini" fájlt, majd a „developer_mode = 0" sorban a nullát cseréld 1-re. Mentsd el, ezután a „Configs" könyvtárban található „default.ini" nevű fájl következik. A cheat key szekcióban írd be az alábbi sorokat:

[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Ments, majd indítsd el a játékot, s máris használhatod az alábbi billentyűkombinációkat:

Ctrl + Alt + I	legyőzhetetlenség
Ctrl + Alt + X	az aktuális cél megsemmisítése
Ctrl + Alt + G	ugrás a célhoz
Ctrl + Alt + K	öngyilkosság

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Nyomd le az Alt és a Tilde (~) gombokat, írd be a kódot, majd az Alt + 1 billentyűkkel bekapcsolhatod:

fly 1	repülő mód
all tools 1	minden szerszám elérhető

VIETNAM 2: SPECIAL ASSIGNMENT

Játék közben, a T lenyomása után pötyögheted be a kódot:

JohnWayne	istenmód
almighty	teljes gyógyulás, páncél és fegyverzet
didnthurt	teljes gyógyulás
fullmetaljacket	teljes páncél
getsome	a lőszer újratöltése
ghost	„szemlélő" mód
onemanarmy	minden fegyver választható
retreat	szintlépés
Rocknroll	kifogyhatatlan lőszer

OREGON TRAIL 3

Némi extra pénzhez juthatsz, ha játék közben beírod: **more money.**

OUT TO LUNCH

Szintkódok:
GREECE - TZATZIKI
WEST-INDIA ISLANDS - PLANTAIN
MEXICO - FAJITAS
CHINA - WONTON
FRANCE - CHOUX

OUTER RIDGE

Szintszerkesztő mód: Indítsd a játékot a -devparm paraméterrel, majd a főmenüben nyomd le a Shift + Alt + U billentyűket!

CLOWN O'MANIA

Kevesled a lőszert és az ugrásokat? Írd be: **HELP**.

CALL TO POWER 2

Ha induláskor a „**Leemur**" nevet adod meg, 100 000 aranyat kapsz.

MARVIN'S MARVELOUS ADVENTURE

Szintkódok:
Motorcycle, Twin Peaks, Falling Elastica

FORSAKEN

A cheat mód aktiválásához bármely menüben a "bubbles" szót kell beírni. A kódok:

iamzeus	istenmód
iammonty	teljes lőszer-, és fegyverarzenál
thefullmonty	szintválasztás *
jimbeam	a sugárfegyverek választása
lumberjack	a rakétafegyverek választása
titsoot	speciális hajó

* Nyomd a "le" gombot a választáshoz!

Tony

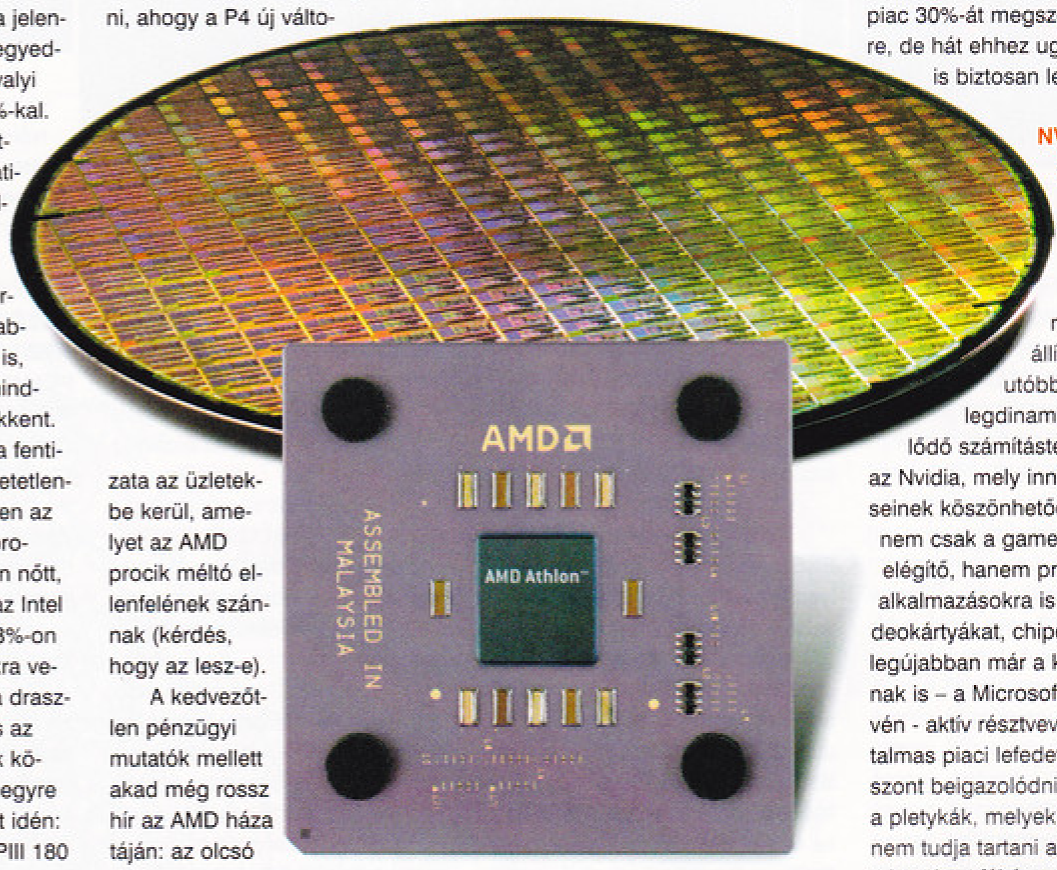
HARDVER HÍREK

AMD HÍREK

Július elejével véget ért 2001 második pénzügyi negyedéve is, és az AMD részvényesek közgyűlése finoman szólva sem volt eseménytelen.

Mindjárt kezdésnek a pénzügyi adatok: a cég forgalma jelentősen csökkent, az előző negyedévhez képest 17%-kal, a tavalyi eredményekhez képest 16%-kal. Igaz, közben bizonyos üzletágakat eladtak, ami automatikusan csökkentette a forgalmat, de ennek ellenére az informatikai ipar általános visszaesése láthatóan utolérte a céget. Ez még komolyabban érződött a nyereségen is, amely 125 millió dollárról mindössze 17 és fél millióra csökkent.

Igencsak meglepő, és a fentiekkel kissé összeegyeztethetetlennek tűnik, hogy mindeközben az AMD részesedése a PC-s processzorok piacán jelentősen nőtt, és most már 22%-nál tart (az Intel pedig 76-nál; tavaly még 83%-on voltak). Mindez egyetlen okra vezethető vissza: a CPU-k ára drasztikusan csökkent az Intel és az AMD gyilkos árháborújának köszönhetően. Ez egyébként egyre súlyosabb mértékeket öltött idén: az amcsiknál az 1 GHz-es PIII 180 USD-be kerül, az 1,4 GHz-es Thunderbird pedig csak 166 dollárba. Még minálunk is nettó 50 ezer alatt lehet ezekhez a procikhoz hozzájutni, és a legkomolyabb (1,7 GHz) Pentium4-es se kerül többe százezernél; azaz a pár évvel ezelőtti szinthez képest az árak relatíve 50-60%-osra süllyedtek. Az árháborút egyébként - kissé meglepő módon - az Intel erőltette, és várhatóan szép lassan le fog csengeni, ahogy a P4 új változata az üzletekbe kerül, amelyet az AMD procik méltó ellenfelének szánnak (kérdés, hogy az lesz-e).



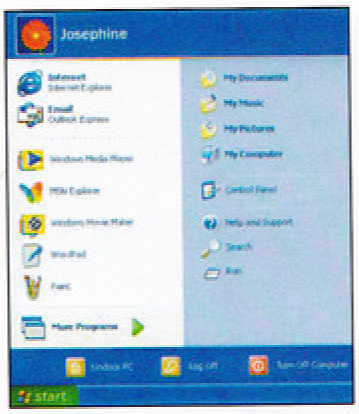
A kedvezőtlen pénzügyi mutatók mellett akad még rossz hír az AMD háza táján: az olcsó duálprocesszoros chipset megjelenését kompatibilitási problémák miatt kénytelenek voltak elhalasztani. Így egyelőre az egyetlen kapható alaplap a Tyan méregdrága (150 KForint) modellje, bár tegyük hozzá, a spórolás nem jellemző az ilyen gépek tipikus felhasználási területein.

Van viszont jó hír is, a közgyűlésen ugyanis a cég vezetője, W. Jerry Sanders bejelentette, hogy mégsem állnak meg 1,5 GHz-nél az idén; a leggyorsabb AMD proci év végén 1,73 gigahertzen fog tekerni, ami azért nagyon komoly érték. A Palomino kódnevű, Athlon4-nek keresztelt chipek megjelenése egyébként már igencsak a nyakunkon van. A komoly órajelnövelést az teszi lehetővé, hogy a cég lecseréli az öregedő CMOS gyártástechnológiát az IBM-féle, vadi új SOI-re (elektronikát tanultaknak: Silicon-On-Insulator; lehetővé teszi a félvezetők ellenállásának jelentős csökkentését), azon belül is 0,13 mikronosra. Az első tesztgyártások már meg is kezdődtek a drezdai AMD-gyárban, bár az eredményekről még nem sokat hallani.

Emellett a cég egy dolgot tervez még az idénre: a processzorpiac 30%-át megszerezni év végére, de hát ehhez ugye az Intelnek is biztosan lesz pár szava.

NVIDIA: HOSSZABBODNI LÁTSZIK A FEJLESZTÉSI CIKLUS

Mindennemű túlzás nélkül állítható, hogy az utóbbi évek egyik legdinamikusabban fejlődő számítástechnikai cége az Nvidia, mely innovatív fejlesztéseinek köszönhetően mára már nem csak a gamerek igényeit kielégítő, hanem professzionális alkalmazásokra is használható videokártyákat, chipeket gyárt, s legújabban már a konzolok világának is – a Microsoft Xbox-ának révén - aktív résztvevője. Ekkora hatalmas piaci lefedettség mellett viszont beigazolódni látszanak azok a pletykák, melyek szerint a cég nem tudja tartani a saját maga által szabott fél éves, igencsak erőltetett fejlesztési ciklusait, s egyre inkább az éves megjelenések fele tendál - a GeForce2 Ultra bemutatását követően sok „vád” érte a céget, miszerint az GF2 Ultra nem mondható új terméknek, hiszen az overclockolt GeForce2 GTS-ek hasonlóan jó eredményeket produkálnak. Ezek ellenére tény, hogy a cég még május elejére elkészült a GeForce3-mal, s így legközelebb

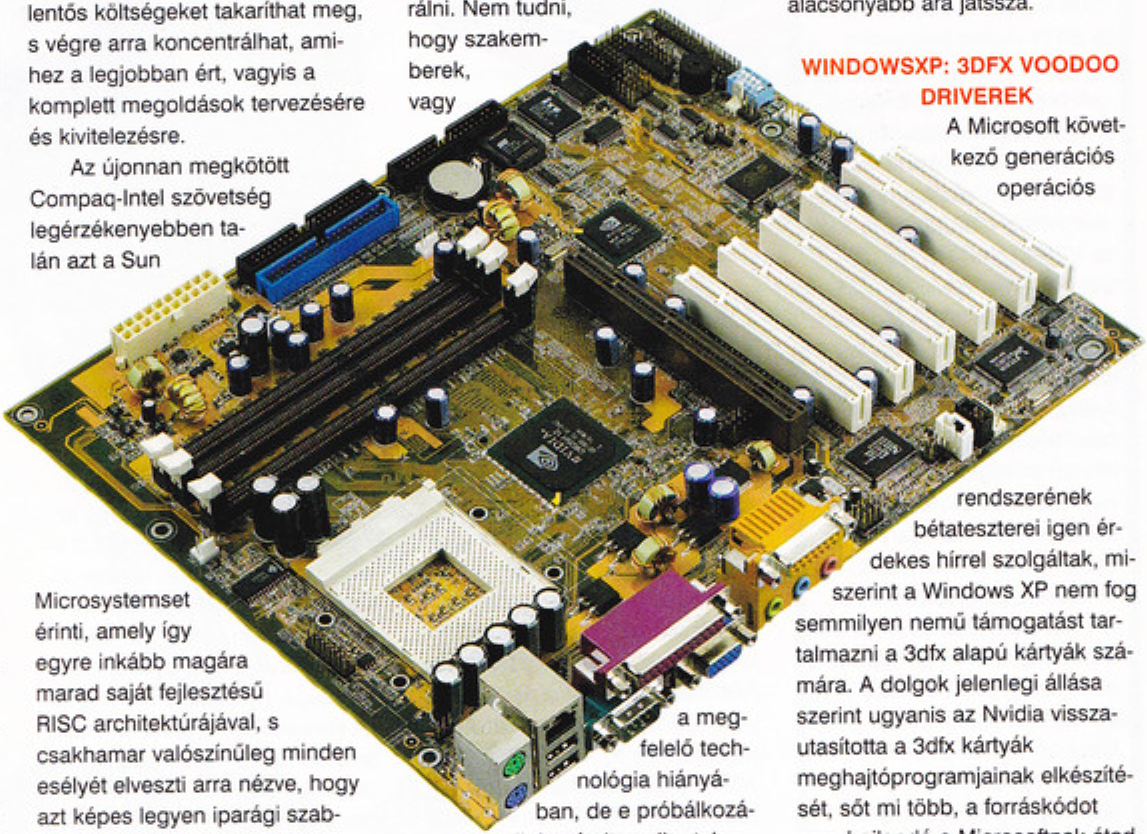


talán november-december környékén várhatunk valami újat tőlük: több mint valószínű, hogy a GeForce3 hi-end változatát 128 MB RAM-mal, valamint magasabb core- és memória-órajellel.

AZ ALPHA TECHNOLÓGIA JÖVŐJE

Bizonyára sokan emlékeznek még a "Túl az x86-os siralomvölgyön..." című sorozatunkra, amelyben külön fejezetet szenteltünk az iparág legerőteljesebb RISC processzorának, az Alphának. Június 25-én e különleges CPU sorsa komoly fordulatot vett, ti. az Alphával kapcsolatos jogokat birtokló Compaq úgy határozott, hogy a költséges önálló fejlesztést befejezve valamennyi kapcsolódó technológiáját átadja az Intel részére. A körülbelül 1 milliárd dollár értékű megegyezés a technológiai transzferen túl az Alpha és az Intel technológiájának frigyéből megszülető új termékek közös marketingjére és forgalmazásra is kiterjed. Az első, már az Alpha technológiát is felhasználó 64-bites Intel processzor, a McKinley-utód Madison érkezése 2004 környékén várható, ennek megfelelően eme CPU tervezési munkálataiba már a Compaqtól az Intelhez igazoló Alpha fejlesztőcsapat is bekapcsolódik. A megállapodás mindkét fél számára komoly előnyöket hordoz magában: az Intel hozzájut a világ elismerten legjobb tervezőmérnökeihez, s legkiforrottabb 64-bites processzorarchitektúrájához, míg a Compaq jelentős költségeket takaríthat meg, s végre arra koncentrálhat, amihez a legjobban ért, vagyis a komplett megoldások tervezésére és kivitelezésre.

Az újonnan megkötött Compaq-Intel szövetség legérzékenyebben talán azt a Sun Microsystemset érinti, amely így egyre inkább magára marad saját fejlesztésű RISC architektúrájával, s csakhamar valószínűleg minden esélyét elveszti arra nézve, hogy azt képes legyen iparági szabványként elfogadtatni. A megállapodás másik vesztese pedig a Hewlett-Packard, amely az Intel első számú fejlesztőpartnerének pozíciójából kiütve most kénytelen lesz ezen a címen a Compaqkal osztozkodni. Sőt, a HP számára talán még ez a legkedvezőbb forgatókönyv, ti. hamar kiderülhet, hogy az Alpha technológia jóval többet ér az Intel számára, mint a PA-RISC...



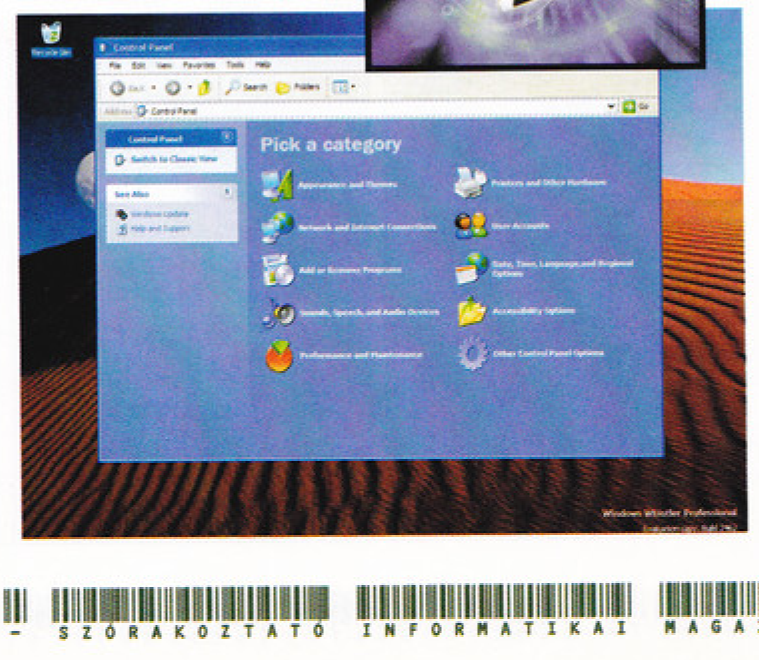
SILICON INTEGRATED SYSTEMS (SIS): JÖVŐRE VONATKOZÓ TERVEK

Az elmúlt év nem telt teljesen felhőtlenül a SiS háza táján. Folyamatos gondjaik adódtak abból, hogy az egyre újabb fejlesztésű grafikus processzoraikat alaplapi chipkészleteikbe próbálták integrálni. Nem tudni, hogy szakemberek, vagy a megfelelő technológia hiányában, de e próbálkozásaik ismételten sikertelennek bizonyultak, ha más tekintetben nem is, már csak a határidők teljesítését nézve. Idén ígéretük szerint megpróbálják a tavalyi lemaradást bepótolni, s így maradnak a jól bevált, két különálló chip megoldásnál, majd az új alaplapok megjelenést követő nagyjából fél évvel hozzák ki a már feltehetőleg stabil all-in-one lapkakészleteket.

A grafikus kártyák fejlesztését a cég szünet nélkül folytatja, s reményeik szerint a 2001-es évben akár még 15 százalékos piaci részesedéshez is hozzá tudnának jutni, a piacvezető Nvidia, ATI illetve Intel mellett. Legtöbb reményük jelenleg a SiS315 chipben és az e köré épülő videokártyákban van, mely bár sebességét tekintve soha nem lesz az élmezőny lovasa, de hasonló kategóriás - GeForce2 MX200, ATI Radeon – kártyák között a cég állítása szerint meg tudja állni a helyét – ebben a legfőbb szerepet a többi kártyánál jóval alacsonyabb ára játssza.

WINDOWSXP: 3DFX VOODOO DRIVEREK

A Microsoft következő generációs operációs rendszerének bétatesztерei igen érdekes hírrel szolgáltak, miszerint a Windows XP nem fog semmilyen nemű támogatást tartalmazni a 3dfx alapú kártyák számára. A dolgok jelenlegi állása szerint ugyanis az Nvidia visszautasította a 3dfx kártyák meghajtóprogramjainak elkészítését, sőt mi több, a forráskódot sem hajlandó a Microsoftnak átadni, hogy az később más fejlesztő után nézhessen! Eme információk alapján nem kizárt, hogy a Voodoo kártyáknak a WinXP végleges verziójában sem lesz hivatalos támogatottságuk. (Figyelembe véve a 3dfx által készített Voodoo 3,4,5-ös kártyák eladási statisztikáit világszerte, az Nvidia döntését elsősorban a cég anyagi érdekeit szem előtt tartva kell megközelíteni...)



KÉT ÉVES AZ AIBO

Két évvel ezelőtt májusban mutatkozott be a Sony szórakoztató robot kutyája az Aibo ERS-110. A korlátozott példányszámban elérhető ezüstszínű alapmodellt 1999 Novemberében követte a 111-es változat, amely mindenben a 110-es képességeit örökölte, ám különleges tulajdonságként ezüstszürke és metálfekete borítást kapott. Ezt követően majdnem egy évet kellett várni az új Aibora, az ERS-210-re, amely már képes volt a hangfelismerésre, tudod digitális képet rögzíteni, illetve három érintés-érzékeny szenzort is kapott. Mindezt arany, ezüst és fekete színekben. Természetesen a történet itt nem ér véget, így beszámolhatunk a következ? korlátozott példányszámban legyártott ERS-210 szériáról, amely kifejezetten a robotkutya születésnapjának második évfordulóján lát majd napvilágot. Három eltérő fantázia színben (Sapphire Violet, Mazeran Green, Everet White), 1650 dollárért. Reméljük, hogy hamarosan nem csak színek változását követhetjük majd, hanem beszámolhatunk az új lehetőségekkel kibővített, harmadik generációs modellről is.

ST MICROELECTRONICS: JÖVŐBELI POWER VR FEJLESZTÉSEK

A napokban történt, hogy az ST Microelectronics valamint az Imagination Technologies bejelentették a két cég közti társulás kiterjesztését, ami csak a KYRO, valamint KYRO II-es, grafikus kártyák közös gyártásakor szerzett kölcsönös elégedettségét látszik megerősíteni. A kiterjesztett szerződés immáron tartalmazza a következő generációs, 4-es valamint 5-ös szériájú, az Imagination Technologies által tervezett Power VR grafikus processzorok közös fejlesztését, valamint gyártását is.

ASUSTEK: A7N266 ALAPLAP

Megjelent az első valamirevaló fénykép az ASUS új, A7N266 névre keresztelt, nForce 420-as chippel integrált alaplapjáról. Jelenleg ez az egyetlen, az ATX szabványnak teljesen megfelelő alaplap, mely az Nvidia által készített chipen alapul, s amely a szokatlan designnak köszönhetően jó pár érdekességet rejt magában. Elsőként érdemes megemlíteni az AGP slotot, amelyhez hasonlót még nem láttunk, hiszen az nem hasonlít sem az AGP Pro, sem az AGP 4x-ben megszokotthoz: a videokártya nyáklapjának első felét kettéosztó kis „pöcök" ugyanis teljesen hiányzik belőle. Szintén érdekesség, hogy magán az alaplapon egy halom integrált eszköz kapott helyet: így megtalálható rajta egy CMEDIA által fejlesztett, vagy a CMI8338, vagy a CMI8378-as chipen alapuló hangkártya - mely mindkét esetben képes a hangokat 4 illetve 6 csatornás formában előállítani -, egy Realtek RTL8100 hálózati kontroller, valamint egy, az Nvidia által készített GeForce2 MX grafikus chip.

MICROSOFT: XBOX DVD

Bár a Microsoft Xbox-ának DVD lejátszója ügyében még tavaly decemberben megszületett a döntés – Ravisent Inc. CineMaster -, maguknak a DVD Drive-oknak a gyártójáról csak most, július elején sikerült dönteni: a választás a Philipsre esett. Ez sokak szerint várható, logikus lépés volt a Microsoft részéről, hiszen a Philips az egyik legnagyobb gyártója CD illetve DVD Romoknak, melyek árkategóriájukat tekintve nem túl magas szinten helyezkednek el. A Microsoftnak pedig pont erre van szüksége, hiszen épp olyan gyártót keresett, amelynek a termékei amellett, hogy megbízhatók, még olcsók is – az árat, amennyire csak lehet, lenn kell tartaniuk -, és szükség esetén a rendelkezésre álló, valószínűleg igen rövid idő alatt be tudják indítani a sorozatgyártást.

ATI: NEGYEDÉVES EREDMÉNYEK, JÖVŐRE VONATKOZÓ TERVEK

Nemrég látott napvilágot az a sajtóközlemény, melyben a kiváló minőségű videokártyáiról híres ATI cég negyedéves eredményeiről, valamint jövőbeli terveiről lehet olvasni. Ennek megfelelően a cég továbbra is, folyamatosan keresi a költségkímélő megoldásokat, s első lépésben a videokártyák legnagyobb hányadának gyártását Tajvan területére helyezi át. E megoldás következtében a termékek előállítási, valamint szállítási költségei tovább csökkennek, s a cégnek sokkal több pénz áll majd rendelkezésére, melyet magába a grafikus processzorok fejlesztésébe tud fektetni. Az ATI jövőbeli terveihez tartozik még az Intel Pentium 4 processzorhoz készülő platformok integrált lapkakészletei, valamint a Gamecube konzolra való fejlesztés – bár az ezek által nyert bevétel nem akkora mértékű, mint a hagyományos videokártyák esetében, előállítási költségeik is nagyságrendekkel kisebbek.

Az ATI jelenleg még fejlesztés alatt álló R200-as GPU-ja már szinte majdnem kész van, míg az R300 a tervek szerint még az év vége előtt fog elkészülni. A teszterek által közölt információk szerint az R200 jelenlegi legnagyobb gondja a gyenge driverek, hiszen az egyedüli platform, amelyiken pillanatnyilag stabilan fut, az a Windows 98SE.

Még egy hír tartozik ide, miszerint a napokban az ATI öt új gyártóval kötött szerződést - az előbbiekben említett üzleti stratégiának megfelelően - a nagyobb eladások, valamint a cég fejlesztette termékek nagyobb elterjedésének érdekében. A legújabb ODM partnerek a következők: DFI, FIC, Gigabyte, Lite-On Technology Corporation és az USI. Az összes 3D-s gyorsítókártya, melyek ezeken, valamint a már hasonló státusszal rendelkező cégeken keresztül megrendelhetők, egyaránt terjeszthetők a viszonteladói, vagy akár az OEM piacon is. Ennek folytán a későbbiekben lehetőségünk nyílik arra, hogy több gyártó közül – esetleg pont magától az ATI-tól - válasszuk ki az igényeinknek megfelelő kártyát.

PC Guru Hardware Team

Matrox G550

A NAGY KÉRDŐJEL

A Matrox régóta ismert játékos a videokártya-piacon, 25 éves történelmével talán a legkomolyabb hagyományokkal rendelkező cég mind közül. A kanadai székhelyű, teljesen magántulajdonban lévő vállalat sok mindent megengedhet magának, amit versenytársai - szinte mind részvénytársaság lévén - akár észérvek, akár szigorú szabályok miatt nem tehetnek meg.

A cég és a gamerek viszonya meglehetősen vegyes volt az elmúlt évek során. A legendás Millenium sorozat még jobbára a pénzesebb felhasználók kiváltsága volt, a Mystique pedig szép csendben eltűnt a repülőrajttal indító 3dfx árnyékában. A G400 viszont kifejezetten nagy durranásnak számított a maga idejében, és noha a Matrox végül csak kicsit megkésve tudott elegendő mennyiséget gyártani belőle, de mégis igen jót tett a megítélésének. A kártya tényleges sikereiről nem sokat tudunk (pl. eladások), viszont a G400 szakmai sikere a céggel kapcsolatos elvárásokon is nagyon sokat dobott. Így aztán mindenki meglepődött kicsit a G450-en, ám az internetes pletykaforrások kitartóan ontották a híreket az eljövendő Matroxos csodakártyáról. A G800-ról megtudtuk aztán a CeBiten, hogy csak fantom volt, de hátra volt még a nyárra ígért új chip...

CORPORATE PIAC

A Matrox célja a közeljövőt tekintve igen határozott: foggal-körömmel ragaszkodni akarnak a vállalati piacon elért részesedésükhöz, nyilván az Nvidia és az Ati ellenében. Hogy tisztán lássatok, ezen a piacon az összeszerelt gépek aránya szinte a nullával egyenlő, itt a teljes gépek vásárlása az elterjedt. Ezekben általában vagy alaplapra integrált videochip található (mely téren még mindig az Intel vezet), vagy valamilyen olcsó, egyszerű grafikus kártya. Ezen a piacon tartja magát erősnek a Matrox, és saját bevallásuk szerint új fejlesztésükkel az itteni igényeket igyekeztek kiszolgálni.

A CHIP

A G550 egyértelműen a G450-ből származik, sőt, egyenesen láb-kompatibilis vele. Ez eleve nem sok jót sejtet, hiszen így aligha volt mód túl komoly változtatásokra. Az előd két pixel pipeline-ja csak 1-1 textúrázó egységgel rendelkezett, így a multitextúrázást használó alkalmazásokban a teljesítménye feleződött; a G550-ben viszont már 2 TMU található futószalagonként. Megmaradt viszont a 64 bit széles DDR memóriabusz, amely a GF2 MX-ekéhez hasonló memória-sávszélességet biztosíthat a chip számára (az órajelek egyelőre nem ismertek). A 3D-s teljesítmény tehát ezek alapján valamennyit javulni fog, de aligha versenyezhet a GTS-ekkel, a GF3-ról nem is beszélve. Említésre méltó még, hogy a kártya egy transzmitterrel képes két független flat kijelző meghajtására (azaz eltérő felbontások használhatók). A másik tulajdonképpeni újdonság pedig egy specializált T&L egység integrálása, amely a HeadCasting Engine nevet viseli.

HEADCASTING ENGINE

A hangzatos megnevezés egy módosított DX8 vertex shader egységet takar, amely a szabvány 96 helyett 256 konstans-regisztert tartalmaz, és elsődleges képessége a Matrix Palette Skinning (azaz csontváz-alapú animáció) gyorsítása. Sőt, hogy pontosak legyünk, másra nem is használható, ugyanis a driverekből egyébként le van tiltva.

A kizárólagos felhasználás tehát az internetes kommunikációnak a Matrox által elképzelt új formája. A kártyához adott szoftverek és egy digitális kamera segítségével ugyanis bárkinek elkészíthető a 3D-s, fotorealisztikus fejmodellje, amelyet aztán a HC Engine hardveresen gyorsítva beszéltetni képes. Ez persze kicsit szépít a valóságon, hiszen a folyamat nagy része automatizált, és általános fejmodelleket igazítanak rá a digi fotókra, valamint az arcanimáció is meglehetősen sablonos. Noha a kártya képes a szájmozgást írott szövegre vagy digitalizált hangra szinkronizálni, azért az sajnos igen mesterségesnek tűnt a CeBites bemutatón. Nem beszélve az arckifejezésekről, amelyek bizony kissé már hátborzongatók voltak, nemhogy nem kellemesek.

A felhasználási területek egyébként az instant messaging progik (ICQ), vállalati előadások, user manualok és weboldal-házigazdák lennének, de őszintén szólva a mi véleményünk szerint ez a mostani kivitelezés még túl gyenge ehhez. A Matrox szerint a megoldás nagy előnye, hogy akár egy 56K-s modemen is elkétyeg, de mi akkor már inkább maradnánk az írott szövegnél és a smiley-knál...

MERRE TOVÁBB, MATROX?

Az interneten egyelőre nem olvashatunk újabb pletykákat, a chip fogadtatása pedig igen vegyes a játékosok részéről. Mindenki számára egyértelmű, hogy ezen a kártyán aligha fog tudni Max Payne-ezni, és egyelőre nincs hír újabb fejlesztésről. Valószínűleg sokan lesznek tehát, akik feladják a legendás Geforce-killer kártyára való várakozást, és valamilyen ATi vagy Nvidia cuccost vesznek helyette.

A vállalati piaccal kapcsolatban még érdekesebb a kép. Legyünk őszinték, a HeadCasting Engine igen furcsa ötlet, és aligha számíthatunk arra, hogy a közeljövőben olyan nagyon elterjedjen. Mert ugye a kétoldalú kommunikációhoz mindkét gépben G550-nek kell lennie, ami eleve korlátozni fogja a használatát. Más tekintetben viszont a kártya gyakorlatilag nem jobb a G450-nél, csak drágább, így nem egészen világos, hogy kinek is kellene megvennie (persze ha a G450 lekerül az árlistákról, az eldönti ezt a kérdést). Ha ehhez hozzávesszük, hogy a DualHead feature kihasználásához szükséges két monitor amúgy is igen kevés munkahelyen áll rendelkezésre, akkor bizony kétségek merülhetnek fel bennünk mind a kártya jövőjét, mind a Matrox termékpolitikáját illetően. A cég viszont időről időre elejtette a közelmúltban, hogy nem áll szándékukban elfelejteni a gamer piacot sem. Na erre lehet csomót kötni...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

WINMX

TO PEER-TO-PEER OR NOT TO PEER-TO-PEER

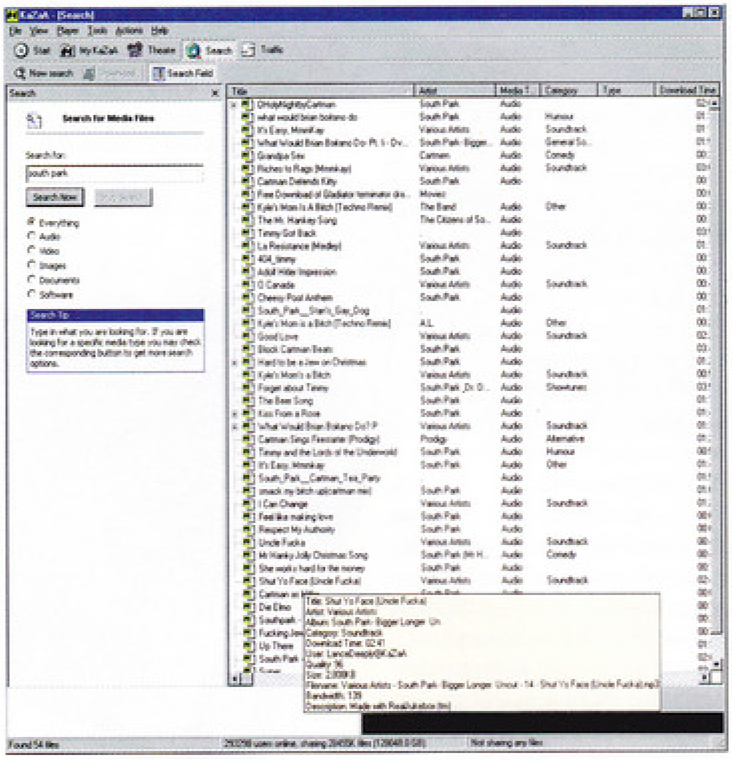
Soha semmi, még a legdurvább bolgár és kínai nagyüzemi kalózcédényomó-üzemek sem tudtak akkora pánikot kelteni a zeneipar óriásmultijai, szerzői jogvédői és egyéb fura urai között, mint néhány éve egy aprócska, ám annál sikeresebb program, a Napster. A peer-to-peer file-cserélő hálózatok ősanyja ellen valóságos boszorkányüldözés indult, és bár több hónapos hercehurca után sikerült kipurgálni a netről (nyugodjék békében, bár még elvileg működik, de fizetős lett, és korábbi forgalmának töredék-százalékát bonyolítja csak), a szellem kiszabadult a palackból, és Napster-klónok tucatjai lepték el hálót. A lényeg mindegyik esetben ugyanaz: a hálózatnak decentralizáltnak (vagyis nehezen megfoghatónak) kell lennie a központi szervereknek aránylag kis jelentőséget (keresés meggyorsítása stb.) hagyva. Az alábbiakban két, aránylag új keletű ilyen file-cserélő programot mutatunk be.

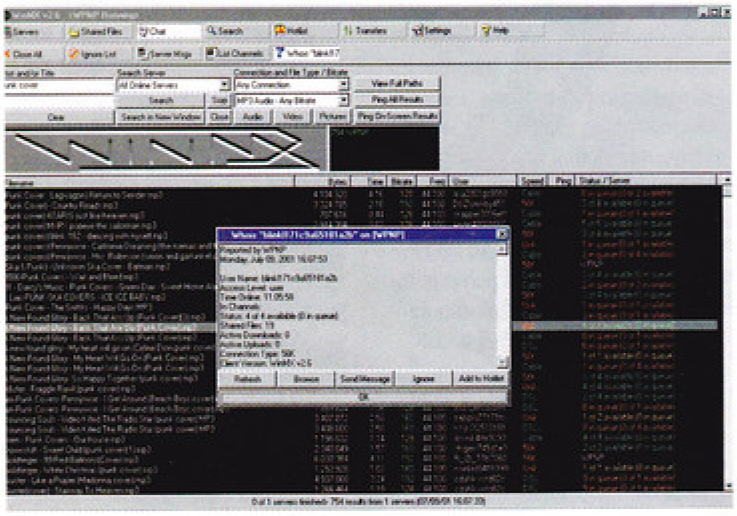
WINMX

www.winmx.com

A gyorsan népszerűvé vált WinMX az OpenNap protokoll alapján dolgozik, valójában a Napster átirata, de az eredeti központosított modell helyett dinamikus szervereket használ. Némi hegesztéssel bárki barkácsolhat magának otthon OperNap-szervert, amelyhez aztán WinMX-szel (meg még vagy harminc másik klienssel) csatlakozhat boldog-boldogtalan. A WinMX-hálón a Napstert megszégyenítő mennyiségben lelhetünk megosztott file-okra, immár nemcsak MP3, de szinte tetszőleges zene-, kép- és filmformátumban. A kliens kezelése egyszerű, átlátható és kényelmes.

A megszokott chatroom, hotlist, megszakadt letöltések folytatása és egyéb standard funkciók mellett szépen szabályozhatjuk a sávszélességünk kihasználását, megadhatjuk, egyszerre mennyi file-t tölthetünk fel/le és milyen sebességgel. Aki arra gondol, hogy most tippeket adok arra, hogyan lehet munkahelyi, LAN-on keresztüli net-elérés esetén „elrejteni" a letöltéseinket, az téved . A queue-rendszer igazi áldás az egyszeri letöltögető számára: a nálunk sorban álló emberkéket szabadon rendezhetjük, illetve a letöltéseink során is látjuk, hol állunk a sorban (privát üzenettel esetleg előrébb is hízeleghetjük magunkat). A zeneválasztékra igazán nem lehet panasz, bár magyarokat nem nagyon találtam, de egyéb ínyencségeket és ritkaságokat (soha ki nem adott koncertfelvételek, diszkó-klasszikusok távol-keleti és





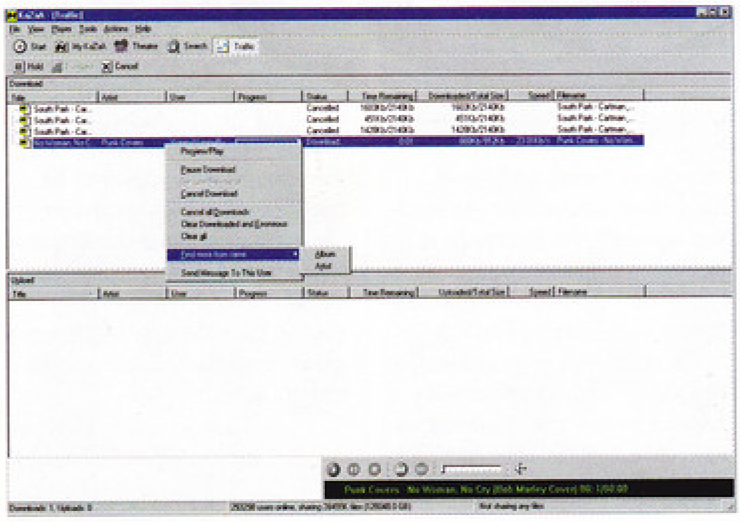
szláv nyelveken, punk-feldolgozások stb.) dögivel. A kép- és filmarchívum nagy része igen attraktív, ám Oscar-ceremóniákról (még) nem igazán ismerős hölgyek – Jenna Jameson, Sylvia Saint, Anita Blonde és társai – „munkásságát" fedi le, lehet ízlés szerint gerjedni, felháborodni, illetve a kiskorúak elől elzárni a gépet.

KAZAA

www.kazaa.com

Ez a program még a WinMX-nél is újabb, és a működési elve is más: automatikusan szervert (illetve egy korlátozott szerverszerűséget, ún. supernode-ot) csinál a gépünkből, ami egy kicsit leterheli ugyan a vasat, de cserébe első osztályú szolgáltatásokat tesz lehetővé. Mindenféle – nemcsak multimédia – file-t megoszthatunk a népes felhasználótáborral (perpill 240 ezren vannak fenn 110 terabyte-nyi anyagot bedobva a közösbe). A letöltő funkció igen kifinomult, folyamatosan nézi a hálót, és ha megtalálja az éppen letöltött vagy megszakadt file-unkat egy másik, gyorsabb elérésű gépen, automatikusan átvált arra. A kezelőfelület a szokásoktól eltérően webes stílusú, kicsit extravagáns, de ez szerencsére csak ritkán megy a kezelhetőség kárára. Talán az egyetlen hátrány, hogy MP3-ból nem tud 128 kbps minőségűnél jobbra keresni, ami egyrészt érthetetlen, másrészt vájt fülűek számára a kerékbe töréssel egyenértékű kínzás. A választékról nagyjából azt lehet elmondani, mint a WinMX esetében, de az intelligensebb kereső segítségével talán könnyebb a sok szemét közül kiszemezgetni szívünk hőn áhított vágyait. Igen, a sok szemét: ez a peer-to-peer hálózatok legnagyobb rákfenéje mostanában. Vicces kedvű egyedek ugyanis rettentő mennyiségű hülyeséget tolnak be a közösbe, ami erőteljesen leszorítja a keresések megbízhatóságát, és növeli a frusztrációt... Ez ellen nem lehet mit tenni, örüljünk, hogy a Gnutella-hálózatokon honos vírusok ide még nem törtek be.

Sokat gondolkodtam, mivel zárjam a cikket, hogy ne tűnjön az illegális MP3-letöltések propagálásának. Tiszteljük és támogassuk a zenészeket annyival, hogy megvesszük a műveiket! Ha azonban csak a kíváncsiság a motivációnk és a kipróbálás a célunk, a zeneboltokban kitett fülhallgatóknál és CD-lejátszóknál messze optimálisabb megoldás a WinMX, vagy a Kazaa, vagy akár mind a kettő egymás mellett.



Hancu
recyclebin@hancu.com

NVIDIA NFORCE

ÚJ PIACOK FELÉ

Darálni, darálni, darálni... (ismeretlen Nvidia marketinges)

Crush, vagyis szétzúzás, öszszemorzsolás, miszlikbe aprítás: a fejlesztési időszak alatt az Nvidia legújabb terméke erre a sokatmondó névre hallgatott. A kevéssé kódolt üzenet egyértelműen a konkurenciának szólt, amelyet azonban ezúttal a megszokottól eltérően nem az ATI, vagy az egykori Videologic alapjain létrejött Imagination Technologies képviselt, hanem a világ alaplapi chipsetgyártásának zömét adó Intel, s a feltörekvő tajvaniak alkotta ALI-SIS-VIA trió.

Vajon mi dolga a fenti cégekkel a 3D gyorsítók piacán immár tagadhatatlanul piacvezető Nvidiának, mi végre az alig burkolt fenyegetés? Hiszen kevés átfedéstől eltekintve (ld. pl. a SIS kalandozásait a low-end grafikus chipek világába) a lapkagyártók mostanáig nem nagyon zavarták a távol-keleti vállalat köreit. Nos, mint szinte mindig, a válasz ezúttal is az agresszív piacszerző magatartásáról elhíresült Nvidia berkein belül keresendő, amely a videovezérlők terén meglévő konkurencia legázolása után most elérkezettnek látta az időt arra, hogy a nem kevésbé elkeseredett chipset-háborúságban is új frontot nyisson. Ahhoz, hogy az évtizedes tapasztalattal rendelkező vetélytársakkal szemben egyáltalán a siker reményével szállhasson szembe, a távol-keleti cégnek a kétségkívül meglévő önbizalmon túl természetesen kellőképp diszruptív technológiával is rendelkeznie kell(ene) – s éppen ez az a pont, ahol a Crush ténylegesen is színre lép.

CRUSH-NFORCE

XBox inkarnáció megváltozott névvel

Ha emlékezetem nem csal, immár több mint egy éve annak, hogy felröppentek az első hírek az Nvidia alaplapi chipsetéről, sőt, a jól értesültek azt is egyből tudni vélték, hogy az mindjárt két változatban (11 és 12) látja majd meg a napvilágot. Sokan kétkedésüknek adtak hangot, de a hír hitelességét látszott igazolni, hogy a távol-keleti cég nem sokkal ezt megelőzően írta alá a szerződést a Microsofttal az Xbox konzolgép lapkakészletének fejlesztésére. Márpedig ha logikusan gondolkozunk, hamar nyilvánvalóvá válik, hogy az új chipset tervezése során szerzett tapasztalatait (s persze az MS-től felmarkolt pénzt) az Nvidia máshol is kamatoztathatja, s miért is ne lehetne ez éppen a PC-s lapkakészletek területe?

Mint azt ma már mindannyian tudjuk, a hírek igaznak bizonyultak, s az ez évi taipei Computex kiállításon az Nvidia végre hivatalosan is útjára bocsátotta első alaplapi chipsetét. A Crush-ról időközben a jóval szolidabb nForce névre átkeresztelt lapkakészlet sokak szerint az eddigi legnagyobb előrelépést jelenti a PC-s chipsettechnológiában – lássuk hát, valóban így van-e.

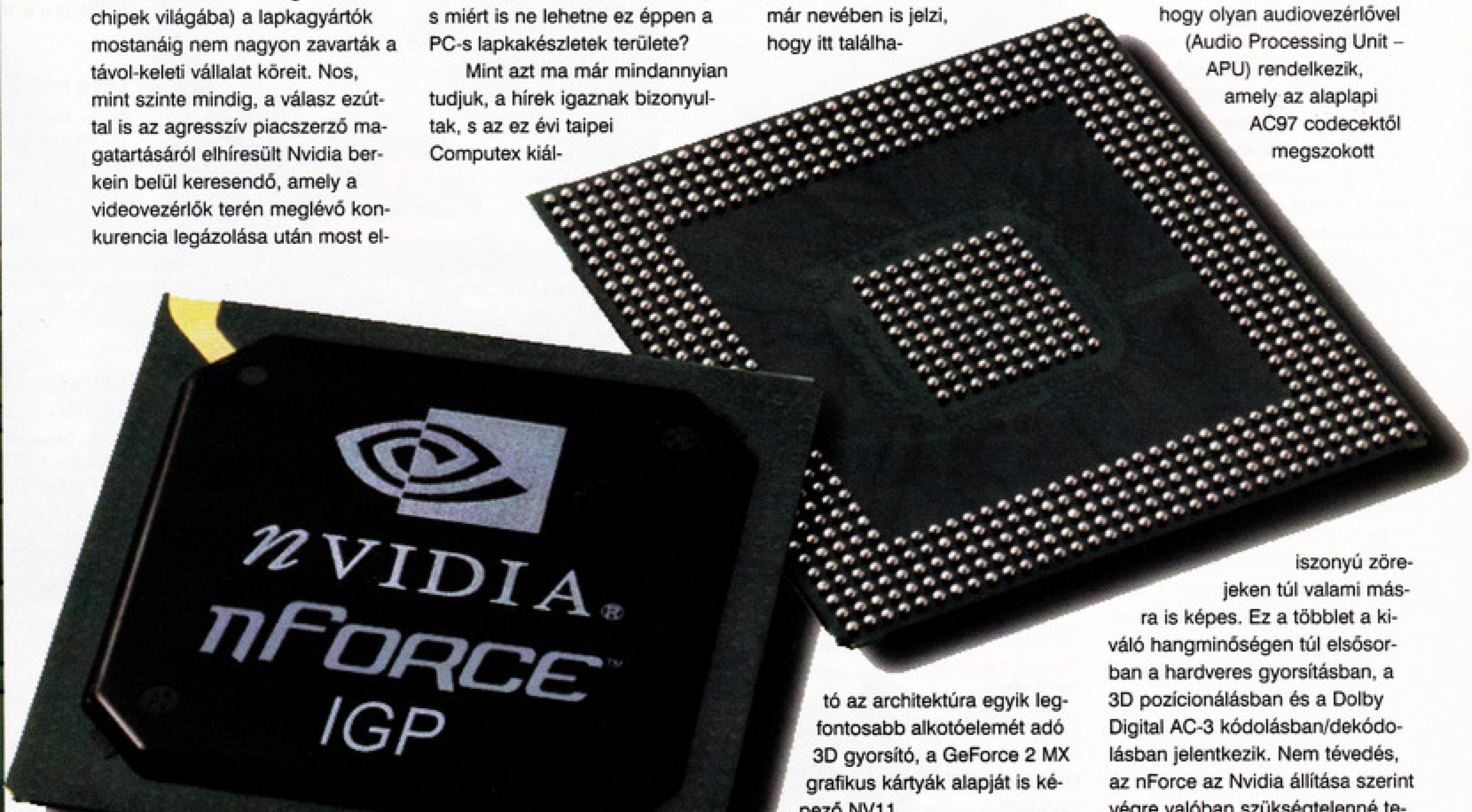
TECHNOLÓGIAI HÁTTÉR

IGP, MCP, HT, TBMA

Mint ahogy az a 3D gyorsítók irányából érkezett fejlesztőcégektől elvárható, az nForce integrált lapkakészlet, vagyis a megszokott funkciókon túl video- és audiovezérlőt is tartalmaz. Az ALI, AMD és VIA chipsetek esetében alkalmazott megoldáshoz hasonlóan az nForce is különálló northbridge és southbridge egységekre tagolódik, amelyek között a kapcsolatot egy speciális link teremti meg (ld. még az Intel Hub Architektúráját, vagy a Via V-Linkjét). Látható, hogy az elv azonos, csak az elnevezések változhatnak, s nincs ez másképp az Nvidia lapkakészletének esetében sem, melyben a northbridge a hangzatos Integrated Graphics Processor (IGP) névre hallgat, míg a souhtbridge-et a nem kevésbé hangzatos Media and Communications Processor (MCP) névre keresztelték. Előbbi már nevében is jelzi, hogy itt található az architektúra egyik legfontosabb alkotóelemét adó 3D gyorsító, a GeForce 2 MX grafikus kártyák alapját is képező NV11.

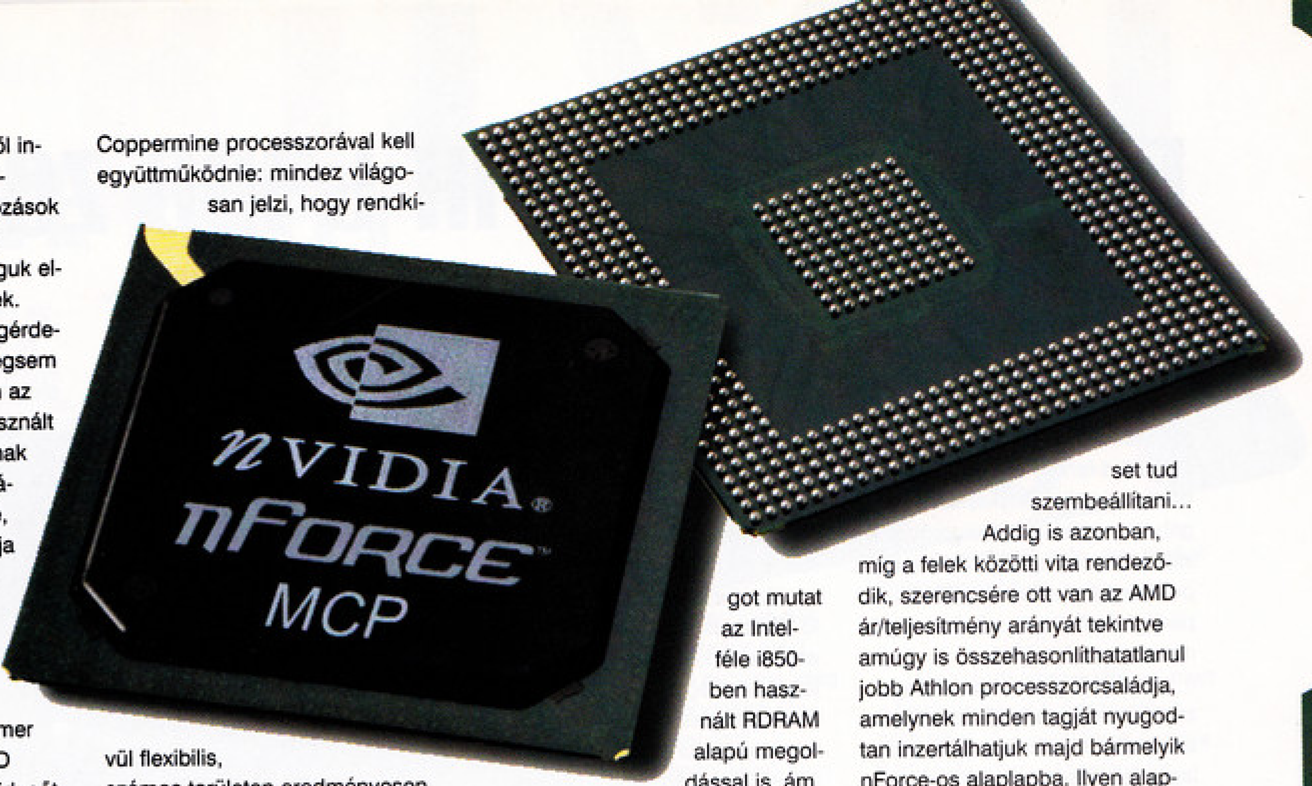
Itt jegyezném meg, hogy az Nvidia állításával némiképp ellentétben korántsem az nForce az első olyan chipset, amelyben feltűnik a távol-keleti cég technológiája: a téma iránt érdeklődő Olvasóink valószínűleg emlékeznek még tavalyi, integrált lapkakészletekkel foglalkozó cikkünkre. Ebben szó volt egy bizonyos ALI TNT2 chipsetről is, amelybe - könnyen kitalálható – "véletlenül" épp egy Nvidia TNT2 videovezérlőt építettek be. Jómagamnak az Amptron gyártmányú ALI TNT2-es alaplappal sikerült szorosabb kapcsolatba kerülnöm, s a hosszas tesztelés során igencsak jó véleményt alakítottam ki róla. Hasonlóképp csak kedvezően nyilatkozhatok az Asus-féle változatról is, amelyben ráadásul a teljesítményt növelendő további 8 MB-nyi videómemória is felhasználásra került. Habár az ALI TNT2 kereskedelmi szempontból óriási bukásnak bizonyult (legalábbis Európában és az USA-ban), technológiai szempontból az Acer Labs és az Nvidia eme közös fejlesztésének már ekkor sem volt semmi szégyenkeznivalója.

Visszatérve az nForce-hoz: akárcsak az IGP, az MCP is számos újdonságot hordoz - talán legnagyobb előnye a hagyományos southbridge-ekhez képest, hogy olyan audiovezérlővel (Audio Processing Unit – APU) rendelkezik, amely az alaplapi AC97 codecektől megszokott iszonyú zörejeken túl valami másra is képes. Ez a többlet a kiváló hangminőségen túl elsősorban a hardveres gyorsításban, a 3D pozícionálásban és a Dolby Digital AC-3 kódolásban/dekódolásban jelentkezik. Nem tévedés, az nForce az Nvidia állítása szerint végre valóban szükségtelenné teheti a külső Dolby Digital egysé-

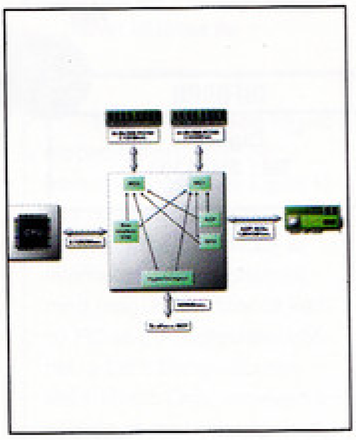


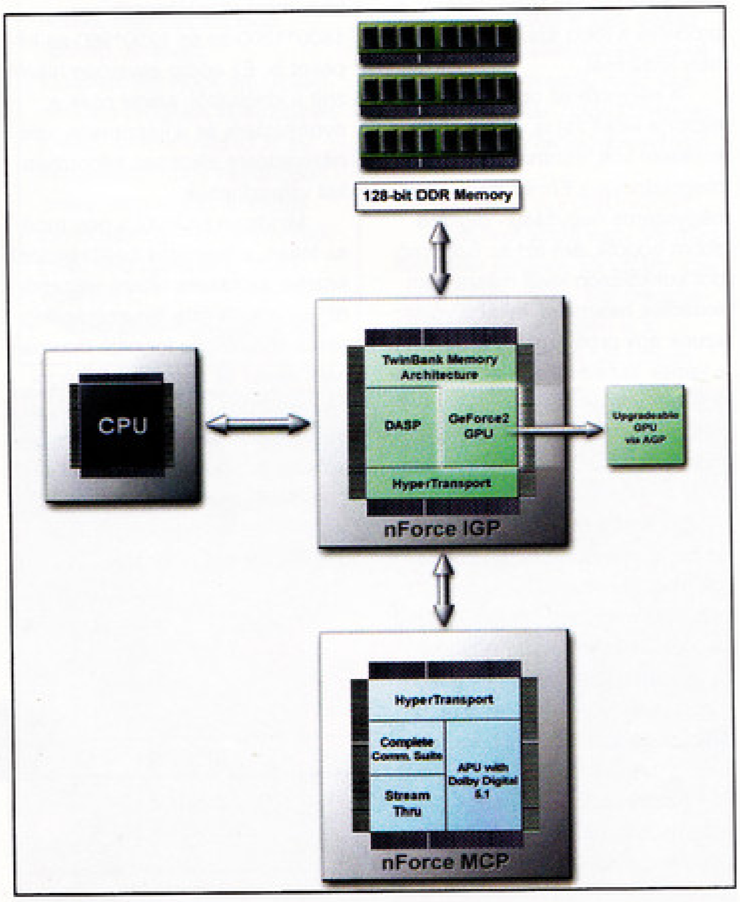
gek meglétét, igaz, részemről inkább megvárnám a végeredményt, ti. az eddigi próbálkozások (ld. SB Live! 5.1, Videologic SonicFury) minden kiválóságuk ellenére sem voltak tökéletesek.

Az nForce számomra legérdekesebb része számomra mégsem az IGP, vagy az MCP, hanem az őket összekötő linknél felhasznált technológia. Ez ugyanis annak az AMD Hyper-Transport eljárásnak a hivatalos premierje, amely már hosszú ideje tartja lázban az iparágat. Az eredetileg Lightning Data Transport (LDT) névre hallgató technológia az nForce után a következő generációs, Athlon és Hammer processzorokhoz szánt AMD chipsetekben is feltűnik majd, sőt, az Nvidia fejlesztői az XBox komponensei közötti kapcsolatot is a Hyper-Transport révén teremtették meg. Ez utóbbi annál is inkább érdekesebb, mert az AMD eljárásának itt az Intel GTL+ buszával és Coppermine processzorával kell együttműködnie: mindez világosan jelzi, hogy rendkívül flexibilis, számos területen eredményesen alkalmazható technológiáról van szó.



Az nForce újdonságainak sorát az az ún. TwinBank memória architektúra zárja, amelynek állítólag a 4,2 GB/másodperces sávszélesség elérése sem okoz majd gondot. Ezt az extrémül magas értéket természetesen csak DDR SDRAM és egy különleges, 128-bites, két memóriacsatornás felépítés segítségével lehet fenntartani. Ez a fajta dual-channel RAM megoldás egyébként megint csak kísértetiesen emlékezett az ALI TNT2 esetében látotthoz, más kérdés, hogy DDR SDRAM hiányában a fejlesztők akkoriban kénytelenek voltak jóval kisebb (kb. 1,6 GB/másodperc) sávszélességgel beérni. A TwinBank architektúra természetesen számos hasonlóságot mutat az Intel-féle i850-ben használt RDRAM alapú megoldással is, ám a különbségek is számosak – erre, s valamennyi nyitva maradt technológiai kérdésre a következő PC Guruban még szeretnénk részletesen visszatérni.





PLATFORMOK, GYÁRTÓK

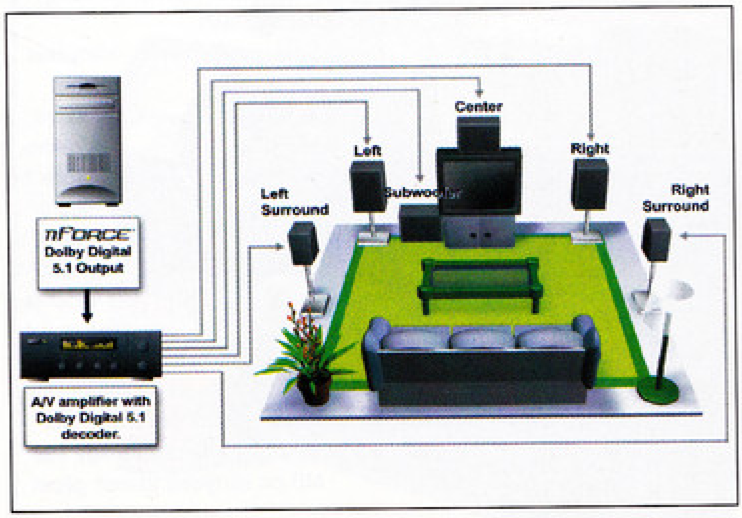
Régi Intel vs. Új Intel

Valószínűleg sokak számára elkeserítő hír, de az nForce chipsetes alaplapok kezdetben kizárólag AMD Athlon processzorokhoz lesznek elérhetők. Ennek elsődleges oka abban keresendő, hogy az Intel saját piaci részesedését féltve mereven elzárkózott a GTL+ busznak az Nvidia részére történő licencelésétől. Így az a paradox helyzet állt elő, hogy habár az Nvidia rendelkezik egy szinte teljesen kész, az Intel processzorokkal százszázalékig kompatibilis lapkakészlettel, mégsem használhatja azt. Személy szerint ezek után csak remélni tudom, hogy az Intel ráfizet enyhén szólva kevéssé piacbarát politikájára, s változtat eddigi magatartásán. Tény, hogy a világ első számú processzor- és chipsetgyártójának meglehetősen sok félnivalója van a sokak által máris "új Intelnek" tartott Nvidiától, amelynek diszruptív technológiájával szemben jelenleg vajmi keveset tud szembeállítani...

Addig is azonban, míg a felek közötti vita rendeződik, szerencsére ott van az AMD ár/teljesítmény arányát tekintve amúgy is összehasonlíthatatlanul jobb Athlon processzorcsaládja, amelynek minden tagját nyugodtan inzertálhatjuk majd bármelyik nForce-os alaplapba. Ilyen alaplapok pedig szép számmal lesznek, hiszen a tajvani cégek máris egymást taposva igyekeznek jogokat szerezni az Nvidia chipsetes modellek gyártására. Az első nForce-os alaplapok megérkezése idén késő nyáron-kora ősszel várható, míg az igazi tömegtermelés valószínűleg majd csak a harmadik negyedév végén indul meg. Egy biztos: amint sikerül egy ilyen jószágot megkaparintanunk, azonnal kegyetlen tortúra alá vetjük, s tapasztalatainkat természetesen Olvasóinkkal is megosztjuk. S persze, amíg eme örömteli nap elérkezik, javasoljuk a következő PC Guruban megjelenő technológiai áttekintés hiánypótló műként való használatát.

Joshua

nVIDIA
nFORCE™
MCP



FUJIFILM FINEPIX 6900 ZOOM

Aki járatos a hagyományos fényképezés világában, annak a Fuji név ismerős lehet, ha másról nem, leginkább kiváló minőségű fotópapírjairól, másoknak pedig a sportrendezvényeken gyakorta feltűnő zöld-fehér Fuji logóról. A minőségi digitális fényképezés világába a kezdeti közepes próbálkozások után a Fuji a 4900-as géppel lépett be, ezzel a 6900-assal pedig kijavította az előző sorozat néha bosszantó hibáit.

A készülék formája nem igazán hasonlítható egyik társához sem, hiszen sem elnyújtott, sem lapos. Mintha egy objektívet ragasztottak volna egy téglatesthez. Persze ennek megvan a maga előnye, hiszen a nagy objektív komoly technikai megvalósítást feltételez, a kis ház pedig a rendkívüli hordozhatóságot teszi lehetővé. Mint minden digitális fényképezőgép esetében, ezúttal is a legfontosabb a maximális rögzíthető képméret. A Fuji a SuperCCD technológiát alkalmazva már a 6 megapixelnél jár. Mivel ez a méret a fizikailag 3,3 millió képpontos CCD szoftveres feljavításával érhető el, mindenki döntse el, hogy hatalmas technikai újításról vagy egyszerűen „beépített Photoshop"-ról van-e szó. Az mindenesetre hasznos, hogy egyetlen mozdulattal képesek vagyunk 6 megapixeles képet lőni, a minőség pedig elsőrangú, nincs elmosódás, szivárvány vagy színkeveredés a szoftveres átalakítás után.

Az optika tekintélyt parancsoló. Bekapcsolás után 5 cm-re emelkedik ki a házból, ezzel teszi lehetővé, hogy a 6-szoros optikai zoomra képes lencserendszer akadálytalanul mozogjon. A 2,8-3,1-es blendeértékkel sötét helyiségben is rendkívül világos képeket lehet készíteni, bár ilyenkor az automatika a zársebesség értékét hosszú időre választja, így az állvány vagy a remegésmentes kéz az elmosódás nélküli képekhez javasolt.

Lehetőségünk van manuális élességállításra is az optika elején található gyűrű segítségével, persze ez is motorral szabályozza a fókuszt, ami behatárolja a beállítás gyorsaságát. Az egész gépre jellemző az állandó „mocorgás", finombeállítás, folyamatosan motorhangokat hallunk és érzünk, miközben fényképezéshez készülünk, vagy éppen lőjük a képet.

Akinek az automati-

ka nem felel meg, az választhatja a szokásos félautomata vagy teljesen manuális módokat. A beállító tárcsák kézre esnek, nem lehet a funkciókat rosszul beállítani. A menürendszer egyértelmű, mindenre kiterjed, talán a kapcsolótárcsán található SET funkciót nem oda kellett volna tervezni.

Az egyetlen olyan fényképezőgép, mely szinte mindent tud, amit a technika mai állása mellett elvárhatunk tőle, mégis egy kézben tartva örökíthetjük meg vele maradandó emlékeinket.

Flex

INFOBOX
Digitcam
Tel.: 250-4303

NIKON COOLPIX 995

Néhány számmal ezelőtti nagy digitális tesztünkben a Nikon CoolPix 880 és 990 már bemutatkozott, a frissítés pedig nem sokat váratott magára. A CoolPix 995 folytatja a 990-es hagyományait, leginkább a formabontó kialakítással.

Az egymástól elforgatható markolat és optika furcsává, egyszersmind ötletessé teszi ezt a kis szerkezetet. Valljuk be, pont így esik kézre egy kamera: bal kezünkkel vízszintesen szeretjük fogni, míg a jobbal függőlegesen támasztunk, és így a beállító gombok elérése is könnyű.

Az optika majdnem ugyanaz, mint az elődben, a blende fényességértékein változtattak, természetesen pozitív irányban. Ezzel a géppel is szembetűnően fényes képeket lehet lőni aránylag sötét helységben is. Az optika képe a most már hagyományosnak mondható 3,3 megapixeles CCD-re kerül, onnan pedig a CompactFlash kártyára. Bár manapság igen nagy CompactFlash kártyákat lehet kapni, rakhatunk be Micro-Drive-ot is, hogy akár 1 GB képet is lőhessünk egy érdekfeszítő előadás vagy élménydús túra alatt. A forgalmazótól egy 128 MB-os kártyával szerelt gépet kaptunk kipróbálásra, öröm volt látni a különböző felbontásokat kipróbálva a több száz képnyi tárhely kijelzését.

A négyszeres optikai zoom motorja kicsit zajos, végig olyan érzésem volt, mintha nem lenne megolajozva :) Ehhez egy - akár négyszeres nagyítású - digitális zoom adódik, ám ezt az üzemmódot kukkoláson kívül másra nem érdemes használni, inkább válasszunk egy profi grafikai programot a képek kezelésére. A zoom gombok hagyományos elrendezésűek, mindenesetre a gombkialakítás még mindig jobb, mint a tárcsa vagy a billenőkar.

Jó ötlet a Quick gomb, ezzel az éppen elkészült képet nézhetjük meg újra, nem kell átmenni a lejátszás menübe. Először az LCD negyedén jelenik meg, háttérben az aktuális optika képével, majd újabb megnyomásra kitölti az egész képet, végül visszatérhetünk a fotótémához.

Szintén örömet okozhat az előző sorozat szerelmeseinek, hogy teljesült régi vágyuk: újabb felbontások szerepelnek a listában, most már lőhetnek 1600*1200-as és 1280*960-as képeket is. Ez eddig zavaróan hiányzott a kínálatból, szinte csak a nyomtatásra és a képernyőn való nézegetésre alkalmas felbontásokat választhattuk.

Mindezeken kívül a gép tudása teljes, a manuális beállításoktól kezdve az összes létező vakumódig és a különféle fényméréseikig. Akit a különleges formájú masina nem zavar, és nem akar felvágni csupán azzal, hogy a gép milyen high-tech kinézetű, az boldog tulajdonosa lehet, és a hozzáértők szemében tiszteletet parancsoló technikával felvértezve indulhat megörökíteni a pillanatot.

Flex

INFOBOX
Digitcam
Tel.: 250-4303

GROOVE PARTY

Néhány éve láttam meg először a „táncoló szőnyeget" az egyik kiállításon, és mosolyogva néztem a rajta ugrabugráló embereket, majd siettem tovább a „fontos dolgokhoz". Micsoda új őrület – gondoltam, és biztos voltam benne, hogy a dance mat hamarosan eltűnik a süllyesztőben. Nem így történt, kiállításról kiállításra a nyilakkal és pöttyökkel tarkított mini táncparkettek egyre több helyen ütötték fel a fejüket, és már nem csak az annyira más beállítottságú keletiek ropták rajta különös táncukat, hanem amerikaiak és európaiak is nemtől, kortól és súlycsoporttól függetlenül. Ekkor már hosszasabban elidőztem a szőnyegek előtt, hiszen ami bennük lapult, nem varázslat volt, mégis valami, ami alkalmas volt arra, hogy a számítógép bűvös képernyője elé nap mint nap leülőket felállítsa és megmozdítsa... Nem mondtam hát nemet a tesztre, amikor a szerkesztőségbe bekerült a The Jungle Book Groove Party csomag, melyben ott lapult egy ilyen színes táncparkett is.

> Ha már ilyesmibe fog az ember, előfordulhat, hogy nem csak Balu vagy Lajcsi király dalára akar táncolni. Ezért körülnéztem kicsit az interneten, mit kezdhetnek még magukkal a táncos kedvű PC-sek. A legígéretesebbnek a Let's Dance Europe Vol.1 Music tűnik, amelyen a következő műfajok képviseltetik magukat: pop, dance, house, HipHop, TripHop, Techno, Ambient, Independent Rock stb. A kapcsolódó program fejlesztőinek ígérete szerint még az is elképzelhető, hogy hamarosan online mód is lesz a webes tomboláshoz. Ennek mondjuk csak web kamerával látom értelmét...
>
> **www.dancingedge.co.uk**

TEREMRENDEZÉS

A játék telepítése a szokásos, semmilyen gondot nem okozhat. Ám az installálás megkezdése előtt érdemes a táncparkettünket a géphez kötni. Ez is végtelenül egyszerű, mindössze csatlakoztatni kell a dance matet valamelyik USB porthoz. Ezután a program már automatikusan észleli és telepíti a szükséges drivereket. Mielőtt táncolni kezdenénk, ki kell választanunk a megfelelő controllert. A játék irányítható billentyűzetről és joypadról is, de annak pont semmi értelme, tehát válasszuk a dance matot. Ha van, akinek kettő is van, egész nyugodtan csatlakoztassa és válassza ki mindkettőt, majd kezdődhet a móka! Tipp! 2 méteres környezetben ne legyen semmi!

MAUGLI A PORONDON

A játékot sztori vagy VS módban lehet játszani. Ez utóbbi igazából páros móka, bár megmérkőzhetünk a gép ellen is a táncmaratonban. A sztori nem más, mint a Dzsungel Könyvének táncos meséje Walt Disney módra. Érdekesség, hogy a dalok kiírt szövegében kiemelik az aktuális részt, így a program még picit angoltanulásban is segíthet.

Unatkozni senki nem fog, ez garantált. Már a nehézségi szintekkel is óvatosan kell bánni (aki nekem crazyben végigropja a sztorit, az előtt fejet hajtok). Ráadásul az egyszerű táncolást számtalan ún. power up színesíti, melyek aktiválása extra pontokat és újabb kihívásokat hozhat. Őrület, tényleg! :)

Tipp! A csomagban található Trustmaster szőnyeg minőségi darab, de azért érdemes kímélni. Tapasztalataink szerint súlyra nem annyira érzékeny (bár 100 kiló felett nem ugrált rajta senki), viszont érdemes mezítláb porogni rajta, ami sokkal hangulatosabb is.

LIHEGŐ

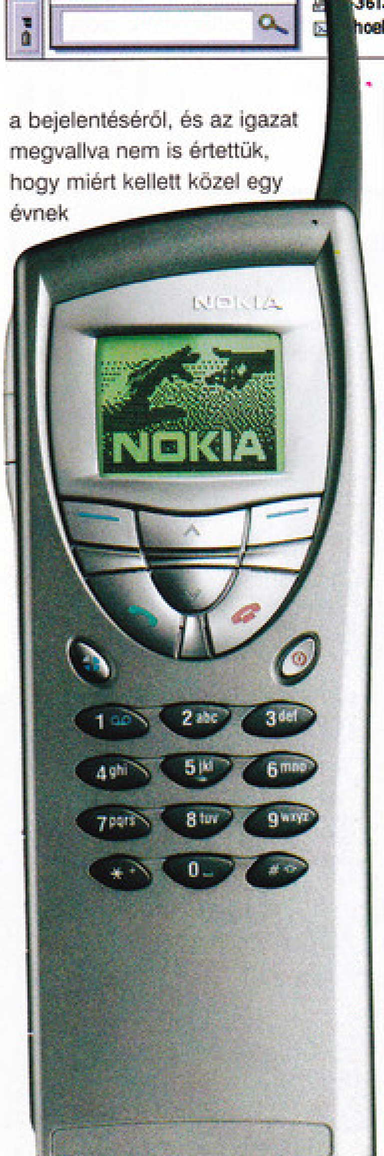
Nem értékelem a játékot, mert a hagyományos módszerekkel nem lehet. A Jungle Book Groove Party más, megmozgatja a felhasználót, aki garantáltan remekül fog szórakozni, legyen akár nyugdíjas, apró gyermek, kajla kamasz vagy világmegváltó ifjú. Az igazi buli leginkább akkor garantált, ha dupla csomaggal rendelkezünk, és két játékos fej-fej mellett táncol „versenyt" kacagva figurájának tétova mozdulatain vagy éppen sikerén. Ez a tánc is örömet hordoz, mint „természetes" válfajai, s ez az érzet pillanatok alatt átterjed a nézőkre is, akik furcsa mód nem zavarják a dance maton topogókat, hiszen erre nem érnek rá, tehát még a gátlásokat is oldja...

Csak ajánlani tudom mindenkinek!

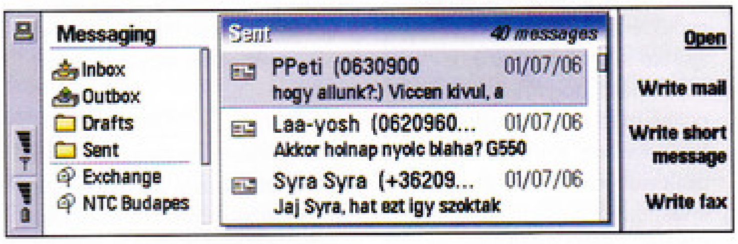
Lily

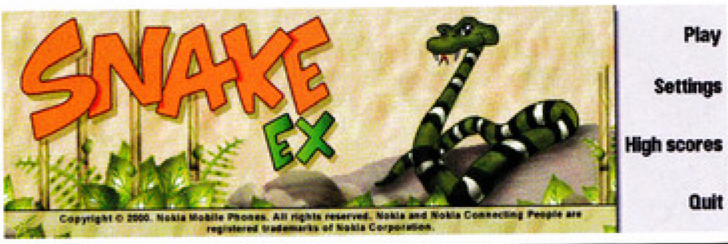
9210 KOMMUNIKÁTOR

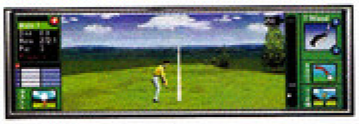
Nokia Kommunikátor. A telefon, amely a mobil piacon már régóta különleges helyet foglal el. Nem veszélyezteti az elérhetetlenedés, gyakorlatilag közel annyiba került, mint a megjelenésének napján. Tudatosan az üzleti felhasználókra pozícionálták, mind az ára, mind a képességei ehhez mértek. Ugyanakkor olyan területen képviseli a fejlesztők elgondolásait, ahol a fejlődés az életben maradás alaptétele. Tehát nem válhatott egyfajta örök mementóvá, már csak azért sem, mert a haladás tempója az általa képviselt utakon fokozódik, azaz a létjogosultsága most szükségszerűbb, mint valaha. Természetesen jól látták ezt a Nokiánál is, így elkészült a Kommunikátor utódja, a jelen lehetőségeit maradéktalanul kihasználó 9210-es modell. A mobil rovatban már többször is hírt adtunk a bejelentéséről, és az igazat megvallva nem is értettük, hogy miért kellett közel egy évnek eltelnie ahhoz, hogy végre a szolgáltatók árlistáiban is feltűnjön. Tavaly a nagyobb vásárokon és a hazai képviseleten már meg lehetett tekinteni a próbakészülékeket, de a kereskedelmi forgalomba kerülő példányok csak az idei CeBIT-en mutatkoztak be. Végül a világpremier a nyár elején volt, és ehhez képest kis csúszással a 9210-es itthon is elérhető lett. Az a hír járja, hogy a hosszúra nyúlt tesztperiódus alatt – a 7110-es keserű tapasztalataiból okulva – a Kommunikátor szoftverét csiszolták. Sarkalatos pontja volt ez a megjelenésnek, hiszen a célközönség elvárásainak megfelelően a Nokiának hatékony, gyors és megbízható rendszerre volt szüksége. Nézzük, hogy ebből mi valósult meg.

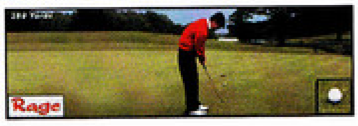


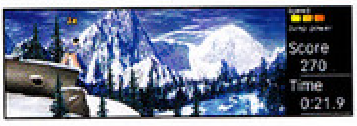
Külsőre az új Kommunikátor nem sokat változott, ám ezek az apró módosítások valahogy az egész megjelenését újraszabták. Akiknek a régi modell megjelenése elfogadhatatlannak számított, azoknak érdemes a 9210-est közelebbről is megszemlélni. Az ezüstös borítás és az elegáns vonalvezetések azt eredményezték, hogy a készülék megnyerően elegánsnak mondható, még a jelentős méretei ellenére is. Öröm ránézni, kinyitni, használni. Természetesen mindez kellő komolysággal párosul, ahogy ez el is várható a státuszszimbólumként is megjelenő modell tulajdonságaként. A készülék csomagolása viszont kevésbé örömteli. Kissé megrendülten szemrevételeztük a dobozon az ezüstös rollerral feltűnő üzletembert, aki, mint ahogy az a TV-reklámokból is kiderült, a Kommunikátor mobil képességeit már a munkába utazás során kihasználta. Ennek eredményeképp a kollégáival ellentétben jóval előbb „szabaddá" vált, így máris nekiveselkedhetett a kedvenc időtöltésének. Az elgondolás által közvetített információ átvitt értelemben még csak-csak értelmezhető, de ezzel a stílustalan életre keltéssel a Nokia kreatív csapata számunkra kissé csalódást okozott (ez a jó fej vagyok, és öltönyben rollerezek egyéniség itthon sem ismeretlen, de szerencsére csak elvétve látni). Ez után a kis kitérő után kanyarodjunk vissza a készülék valódi értékelésére. Az előlapról is elérhetünk pár funkciót, de természetesen a Kommunikátor igazi ereje a kinyitott használat során mutatkozik meg. Tulajdonképpen, ha hozzászokunk a lehetőségek kiaknázásához, akkor csukott állapotban mindössze a hívásfogadásokat menedzseljük majd. Érdekes, hogy bárkinek adtam oda a telefont (persze olyannak, akinek nem 9110-ese volt), az első lépésben a ceruzát kereste hozzá, és többnyire a képernyőt nyomogatta. A 9210-eshez viszont nincs ceruza, és a kijelző sem érzékeli az érintéseket. Mindent a billentyűzetről és a kijelző oldalán található funkció gombokról vezérelhetünk. A kurzor nyilakat nyolcirányú érzékelő helyettesíti (hasonló a konzolok D-padjéhez), amelynek a segítségével az elénk táruló grafikus felületen kényelmesen manőverezhetünk. Ezen felül a fontosabb alkalmazások és a bárhol előhívható menü külön hot key-t is kapott, így a betöltésükhöz mindössze egyetlen gombnyomás szükséges. Az akaratunk érvényesítéséhez bárhol használhatjuk az entert vagy a backspace-t, de sok esetben szerephez jutnak a képernyő jobb oldalán elhelyezett és különféle választásokat engedélyező funkció-gombok. Ezek összességével a 9210-es kis gyakorlást követően igen kellemes sebességgel működtethető, és ilyenkor jövünk rá igazán, hogy a kezelő felület a méretei ellenére mennyire jól használható. Valahogy minden a megfelelő helyen van, de ugyanez elmondható a hardveren futó EPOC operációs rendszerről is. Gyakorlatilag ennek köszönhető, hogy teljesen (jó értelemben vett) Windowsos kezelő felületen tevékenykedhetünk, ahol a fő kiinduló pontunk egy desktophoz hasonló képernyő. Itt beállíthatunk nekünk tetsző háttérképet, készíthetünk feljegyzéseket, emlékeztetőket vagy belinkelhetünk például valamilyen Web oldalt is. Barangolva a Kommunikátor lehetőségei között, az első, ami pár perc használat után szem-



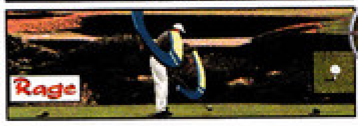




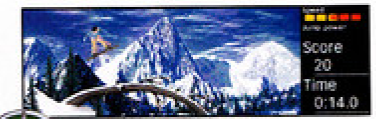




beötlő, az a hihetetlen kultúráltság, igényesség, ami az egész grafikus felületet jellemzi. Nem említettem még a 4096 szín megjelenítésére képes színes TFT-t, amely mindezt olyan minőségben kelti életre, amely eddig a telefonokon elképzelhetetlen volt. Jelenleg a 9210-est akciós ajánlatként digitális kamerával társítják. Ezzel lehetőségünk van például a tengerparton készített képeket infrán a mobilunkra küldeni, onnan pedig e-mailben a megfelelő címekre továbbítani. Ugyan a készülék meglehetősen vacak, és felbontása is csak 640x480 pixel, de azért itt már érezni lehet a mobilkommunikáció eddigi korlátjainak kiterjesztését. Ezen a szálon tovább indulva a 9210-es bizonyos szempontok szerint képes kiváltani a notebookokat. Találhatunk rajta szövegszerkesztőt és táblázatkezelőt, amelyek teljesen Word és Excel kompatibilisek (95/97/2000) illetve a Power Pointban elkészített prezentációinkat is szemrevételezhetjük rajta. Ezeket a dokumentumokat átszerkeszthetjük, majd e-mailben és faxon tetszőlegesen továbbküldhetjük. Természetesen a mobil iroda legkényesebb kérdése az adatátviteli sebesség. A Nokia szerint az új Kommunikátor legnagyobb előnye a Nagysebességű Áramkörkapcsolt Adatátviteli (HSCSD) hálózatokon elérhető 43,2 kbps-os sebesség, amely már majdnem olyan gyors, mint a legtöbb fix modemes rendszer. Tapasztalataink szerint a papíron elérhető négyszeres sebességnövekedésből a gyakorlatban ennél jóval kevesebb valósul meg. Érdekesség, hogy a 9210-es nem támogatja a GPRS-t, hiszen a fejlesztők szerint jelenleg ez a hálózat sem képes a HSCSD-nél nagyobb sebességre



(A hazai szolgáltatók véleménye erről megoszlik. Van, aki a GPRS-re, van, aki a HSCSD-re esküszik). Valószínűleg az út végül mégis a csomagkapcsolt és idővel jelentősen gyorsuló GPRS hálózatok felé vezet majd, de a jelen kor lehetőségei mellett úgy tűnik, hogy a 9210-es tulajdonosokat jelentős veszteségek egyelőre nem érik. (Sajnos nem volt elég időnk a hazai lehetőségek teljes feltérképezésére, ezért a következő számunkban még mindenképpen visszatérünk a GPRS és a HSCSD közötti különbségekre.) Mindenesetre a mobil megnövelt adatátviteli képességei hálózatfüggők, ezért a használata során első lépésben a szolgáltatónknál kell a HSCSD felől érdeklődnünk. Amennyiben ez a feltétel teljesült, akkor a fent említett, kissé még mindig



MOBIL JÁTÉKOK

Első nekifutásra a 9210-esen játékokat nem találtunk, ami azért még a megcélzott vásárlói réteg igényeinek figyelembevételével sem tűnt indokoltnak. (Főleg, hogy roller, meg minden, ennyi erővel valami idióta játék is előtérbe kerülhetett volna...:).) Hamar kiderült, hogy a Kommunikátorból csak időlegesen mellőzték a szórakoztató programokat, hiszen a mobilhoz csomagolt CD-n helyet kapott a Bounce, a Snake EX, a Card Deck és a Triple Pop is. Ezeket egy PC segítségével pár perc alatt telepítettük, így nem volt akadálya annak, hogy a kígyónkat végre a 640x200 pixeles, színes kijelzőn hizlaljuk. Ennél valamivel üdítőbb volt a Bounce ügyességi játék, amelyben egy pattogó labdát kellett épségben átterelni a különböző akadályok között. Ez már sejtetett valamit az új hardver erejéből, de a fejlesztők az igazi áttöréseket még csak most véglegesítik. Hamarosan letölthető lesz egy foci program, amelyet elsőre leginkább a régi C-64-es játékokhoz hasonlíthatnánk. 32 csapattal indulhatunk majd különféle megmérettetések keretében, a kérdés már csak az, hogy az egyedi irányítás mennyire befolyásolja majd a játékmenetet. Látvány terén még a Soccernél is sokkolóbb lesz a Virtually Board Snowboarding, amelyben a különböző trükkök segítségével minél több pontot kell majd gyűjtenünk. Végül az első körben még egy golfjáték mutatkozik be, amely ugyan PC-n mindig is mostoha stílusnak számított, de ha belegondolunk a 9210-es célközönségébe, akkor nem elképzelhetetlen, hogy hamarosan biztos befutó lesz. A virtuális Golf kinézete mindenesetre döbbenetes, reméljük, hogy az EPOC rendszerre belátható időn belül több, hasonló színvonalú fejlesztés is elkészül majd. Az új játékokat a Club Nokia oldalairól érhetjük majd el, természetesen némi dollár-keresztmozgásért cserébe.

NOKIA KOMMUNIKÁTOR 9210

Kétsávos üzemmód: EGSM 900/1800
Súly: 244 gramm
Méret (mm): 158x56x27
Akkumulátor: 1300 mAh Litium-Ion
Kijelző: 640x200 pixel, színes TFT
Beszélgetési idő: 4-10 óra
Készenléti idő: 80-230 óra (bekapcsolt telefonnal)
Rendszer memória: 16 MB
Felhasználói memória: 16 MB MMC
Processzor: ARM9 alapú RISC CPU
Operációs rendszer: Symbian EPOC R6 Crystal

Nokia Kommunikátor összehasonlítás

KÜLÖNBSÉG	9110	9210
Színes képernyő	Nem	Igen
Kétnormás telefon	Nem	Igen
E-mail	Igen	Igen
Fax	Igen	Igen
Windows dokumentum kompatibilitás	Nem	Igen
Videolejátszó	Nem	Igen
Változtatható háttérkép	Nem	Igen
Változtatható színek és minták	Nem	Igen
Symbian operációs rendszer	Nem	Igen
Nagysebességű adatátvitel (HSCSD)	Nem	Igen
Internet keretek (frames) támogatás	Nem	Igen
WAP SSL támogatás	Nem	Igen
Club Nokia digitális szolgáltatások	Nem	Igen

vérszegénynek tűnő sebességgel belevethetjük magunkat az Internet világába. Itt két lehetőségünk is akad, egyrészt WAP-olhatunk, másrészt pedig használhatjuk a beépített Inet böngészőt, mindezt a kezelő felületnek és a színes kijelzőnek hála telefonon eddig soha nem tapasztalt kényelmi funkciók és vizuális megjelenítés mellett.

A Kommunikátor a jól ismert alkalmazások mellett beépített képnézegetőt is tartalmaz, így a kép formátumú csatolt fájlokat bárhol megtekinthetjük. Ugyan a betöltés némi időt vesz igénybe, ám a képernyőn megjelenő látvány gyakran bőségesen kárpótol mindenért. Még ennél is szokatlanabb, hogy a videolejátszó segítségével NIM formátumú videoklipeket is nézegethetünk

rajta. Ezeket AVI-kból vagy MPEG-ekből állíthatjuk elő a 9210-es CD-jén található PC-s konverter segítségével. Sajnos a minőségük nagyon gyatra, de azért látványosságnak nem utolsók. Nem szóltunk még a készülék háttértáráról, amelyen az alkalmazások és a gyorsan szaporodó fájljaink kapnak helyet. Ez a beépített memórián kívül az alapcsomagban egy 16 MB-os MultiMedia Cardban (MMC) merül ki. A PC-s csatlakoztatást és kommunikációt követően a kártyát és a beépített memóriát két meghajtónak látjuk, így az adatcsere a két gép között szinte gyerekjáték. E téren az egyetlen zavaró tényező, hogy a vezérlő szoftver időnként nem vesz tudomást a kábel végén figyelő mobilról, és előfordult, hogy ezen az áldatlan állapoton csak a sokszori újracsatlakoztatás segített. Trükközni is lehet, ilyenkor a panelen át kell váltani a COM portot, így az ellenőrzés újra indul. Persze felmerült a kérdés, hogy miért nem lehetett egy ilyen modern eszköz esetében az USB-s csatolást preferálni, de erről nem szól a fáma.

Nálunk a 16 MB még a játékok telepítését követően is elégségesnek bizonyult, ám nem kérdéses, hogy aki a 9210-est üzleti célokra rendszeresen használja, annál előbb-utóbb ez kevésnek bizonyul. Ilyenkor célszerű lehet a je-

lenleg olyan 25 ezer forint körül beszerezhető 64 MB-os MMC megvétele, hiszen ezen „irdatlan" mennyiségű programot és dokumentumot tárolhatunk.

Mivel Nokia Kommunikátor mellékletre nem volt módunk, ezért a leírásból számtalan jellemző kimaradt. Igyekeztem a lényeges tulajdonságokat megemlíteni, ezeken felül természetesen a készülék számtalan lehetőséget takar, amelyek egy részét igyekeztünk a felhasználó felületből lopott képekkel demonstrálni. A végső értékelésben csak a legjobbakat mondhatjuk róla, ugyanakkor nem tudom nem megemlíteni a csalódottságomat a mobil internetes lehetőségek kapcsán. Ugyan ez nem a készülék hibája, de ha a sokat emlegetett HSCSD rendszer 43,2 kbps mellett ilyen sebességre képes, akkor nem látom pontosan, hogy mikor fogunk mi itt kellő sebességgel video-telefonálni? De ne rugaszkodjunk ennyire el a talajtól, mert most még a gyors weboldal-nézegetéssel is beérnénk. Az pedig újabb pofon a magamfajta lelkesedőknek, ha a GPRS egyelőre hasonló sebességben merül ki.

Ennek ellenére a jelenleg működő rendszer alkalmas kellően gyors levelezésre és arra, hogy a 9210-es révén már „mozgásban" is csatolt fájlokkal dolgozzunk. Ezeket megnézhetjük, lementhetjük, szerkeszthetjük, de természetesen igénybe vehetjük a WAP szolgáltatást is, ahol szétnézhetünk a MALÉV-nál, szemrevételezhetjük a moziműsort, vagy elolvashatjuk az éppen aktuális híreket. Az más kérdés, hogy egy cikk megírását például még hosszabb használat után is sokkal gyorsabban és kényelmesebben végezhetjük el az otthoni vagy irodai gépünkön, így a mobil iroda fogalma azért némi fenntartásokkal kezelendő. Bár az kétségtelen, hogy kiegészítő jelleggel bárhol „sátrat verhetünk", és ha erre szükségünk van, akkor a 9210-es segítségével az eddig helyhez kötött feladatainkat mobilizálhatjuk. Sőt, a nagysebességű Internet-eléréssel a lehetőségek szinte korlátlanok.

Megfogalmazódott olyan kritika is, hogy a mobil lehetőségeinek töredékét sem használjuk ki. Ezt első kézből tudom cáfolni, az egész rendszer annyira stabil, gyors és „vonzó", hogy az első két napban gyakorlatilag alig tudtam letenni:). Arról nem is beszélve, hogy az op rendszerére „bárki" fejleszthet, tehát a jövőben biztos, hogy a 9210-eshez sok érdekes program lát majd még napvilágot. Egyetlen komoly bajunk volt vele, ez pedig a közel 350 ezer forintos bevezető ára (ebben már a kamera is benne van). A készülék élőben annyira megfogó, hogy még a kiadó csapatában is többen hoztak volna jelentős anyagi áldozatot érte. Jelentőset igen, de 350 ezret nem, szóval abban maradtunk, hogy aki teheti – természetesen elsősorban ők a célcsoport –, az ne habozzon, és szerezzen be egyet.

Shoebaron
shoebaron@vogel.hu

HOMOK A GÉPEZETBEN

BEVEZETÉS

Egy rég várt ünnepély

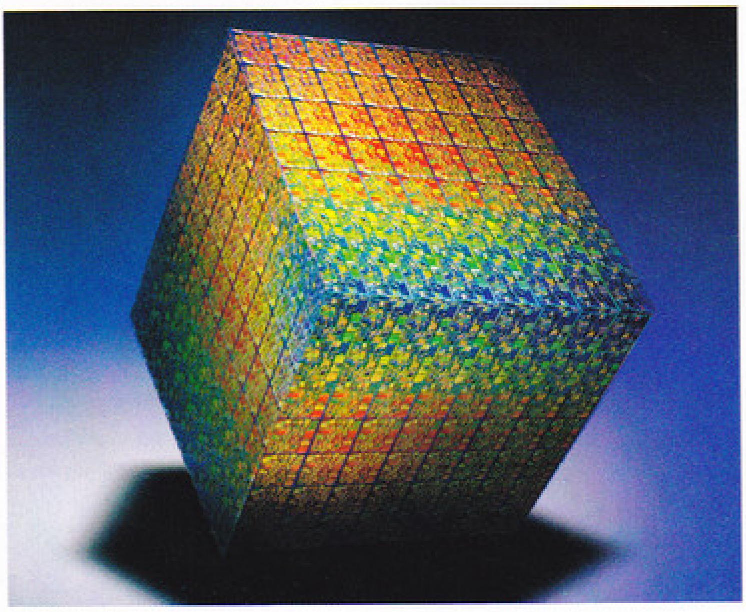
Végre ez a nap is elérkezett: az Olvasók immár a "Homok a gépezetben" VI. részét vehetik kezükbe. Fél év hosszú idő, különösen az IT területén – e 6 hónap alatt közel 40 technológiai újdonságról adtunk hírt rovatunkban, köztük olyanokról is, amelyek ugyan csak közvetve kapcsolódnak lapunk profiljához, ám - különlegességük miatt - egyszerűen kihagyhatatlannak bizonyultak. Szándékaink szerint a "Homok a gépezetben" (melynek címe is a komputerchipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utal) a jövőben is megtartja eddigi formáját, ám addig is, míg eme dicső idők eljövendnek, ajánlom mindenki figyelmébe a jelen számot, amelyben a jubileumhoz méltó, különlegesen erős híranyag gyűlt össze.

E HAVI IDÉZETÜNK:

"2010-re egymilliószoros növekedést látunk majd az Interneten tárolt információmennyiség területén. Máris több petabyte-nyi információ érhető el online, összességében több százszorosan meghaladva a Kongresszusi Könyvtár anyagainak mennyiségét. Becsléseink szerint a jelen pillanat és a 2010 közötti növekedés értéke el fogja érni az egy zetabyte-ot: ez egy 1-es, mögötte 21 nullával. Mindeme információ rendszerezése és biztonságos tárolása számos olyan technológiát igényel majd, amellyel ma még nem rendelkezünk."

Mike Nelson, Internet-technológiai és stratégiai igazgató, IBM

Rendszerint tartózkodom attól, hogy megjegyzéseket fűzzek a kiemelt idézetekhez, azonban az e havi gyöngyszem kapcsán kénytelen vagyok kivételt tenni: a zetabyte-nyi információmennyiség igencsak felcsigázta fantáziámat. Hol vannak már azok az idők, mikor kilo-, mega- és gigabyte-okban számolhattunk? Kétség sem fér hozzá, hogy immár a terra- és petabyte-ok korát éljük, s ha hihetünk az IBM analízisének, akkor a zeta- és exabyte-ok ezeket az értékeket is csakhamar felváltják. Azoknak pedig, akik azt hinnék, hogy ezzel ki is merítettük a rendelkezésre álló mértékegységeket, ajánlanám figyelmébe az első re talán kissé furcsán hangzó "yottabyte" kifejezést: ez bizony annyi adatot jelöl, amelyet „megfelelő körülmények között egy 28,8 Kbps modemmel 140 milliárd év alatt lenne lehetséges letölteni." Persze az az adattároló sem lenne csekélység, amelyre az 1 yottabyte-ot rögzítenénk...



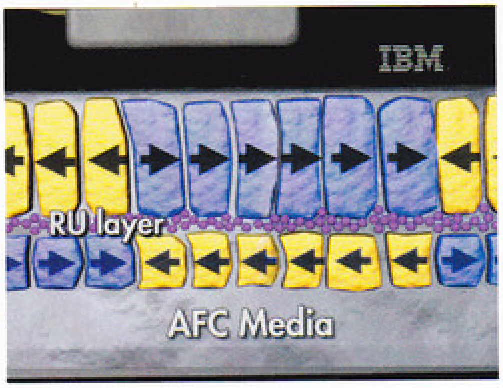
CD-FALÓ GOMBA

Mmm, finom, finom alumínium...

Victor Cardenes, a Spanyol Legfelsőbb Tudományos Kutatási Tanács tagja igencsak meghökkentő felfedezést tett legutóbbi, belizei kutatóútja során. A fakitermelésén túl elsősorban szélsőséges trópusi éghajlatáról ismert országban Cardenes ugyanis egy különös kór hatását volt kénytelen személyesen megtapasztalni, amely azonban "szerencsére" nem magában a jó magiszterben tett kárt, hanem annak CD-gyűjteményében!

Az egész dolog bizonyos furcsa elváltozásokkal kezdődött a CD felszínén, aztán pedig már nem volt megállás: "...egy gomba lényegében keresztülrágta magát az elméletileg elpusztíthatatlan lemezen. A folyamat a CD külső széléről indult, majd elérte az alumínium réteget, sőt, az adatvédő polikarbonát réteg egy részét is." – foglalta röviden össze különös élményeit a spanyol tudós.

A CD-gyártással kapcsolatos legtöbb szabadalmat birtokló Philips természetesen sietett megnyugtatni a felhasználókat kijelentve, hogy "a balesetet a különleges időjárási viszonyok okozták". Dr. Cardenest mindenesetre nem nyugtatta meg a holland cég állásfoglalása, hiszen véleménye szerint a veszély ennél jóval nagyobb: "Teljességgel megsemmisíti az alumíniumot. Semmi sem marad utána." – ecsetelte baljós színekkel a gomba hatását. Részünkről nem kívánunk egyértelműen állást foglalni a prof és a Philips között zajló vitában, ám egyúttal kénytelenek vagyunk aggodalmainknak is hangot adni: lehet, hogy az idő vasfoga után most már egy jóval valóságosabb álkapocs készül CD-inkbe harapni? S akkor még nem is szóltunk a lemez fényes felületében önmagukat csodáló macskákról, amelyek aztán a szórakozást elunva karmaikkal szétkaristolják a felületet (ld. még "Lábak a billentyűn" - PC Guru 01/07)...



9 MEGAPIXELES KIJELZŐ

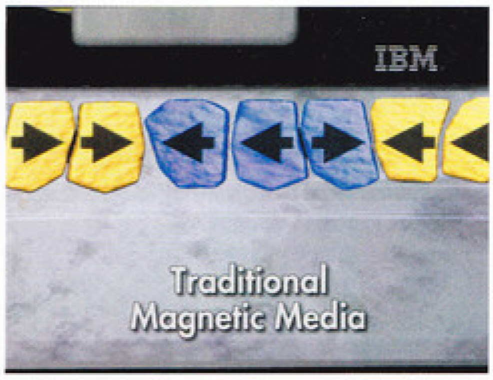
16 mozirajongó párhuzamos élvezete

A napjainkban használt monitorok felbontása minden kiválóságuk ellenére sajnos meglehetősen korlátozott. Ha kicsit utánaszámolunk, azonnal kiderül, hogy még az 1600x1200-as üzem-

mód használata is csak alig 1,9 milliós pixelszámot eredményez, ami édeskevés a valósághűen csak több millió pixeles felbontással megjeleníthető képek, nyomtatott szövegek stb. igényelte értékekhez képest. Nem véletlen, hogy máris számos különböző megoldás született a képminőség javítása érdekében, ezek között éppúgy megtalálhatók a szoftver- (pl. Microsoft ClearType), mint a hardveralapúak (pl. különböző sík képcsövek). Most azonban az IBM-nek és az Intelnek köszönhetően a közel 10 millió pixeles kijelzők sem tűnnek elérhetetlen álomnak többé.

A két iparági óriás nemrégiben olyan 22-inches kísérleti "monitort" mutatott be, amely képernyőjén akár 9,2 millió pixelt is képes megjeleníteni. Összehasonlításképpen: egy ilyen felbontású kijelző egyidejűleg akár 16 DVD filmet is képes volna megjeleníteni, mindegyiket a maga "kis" 720x480 pixeles ablakában!

Természetesen valamennyi idõnek még el kell telnie addig, míg az első 10 megapixeles monitorok elfoglalhatják jól megérdemelt helyüket a felhasználók asztalain, hiszen a prototípus gyártási költségei jelenleg még megközelítik a 200 000 dollárt. Persze szükség is van erre az összegre a monitort kiszolgáló 16 Pentium 4-es processzor és 1 GB-nyi grafikus memória megvásárláshoz, amelyek együttesen állítják elő azt a másodpercenkénti 1 GB-os adatmennyiséget, amelyet a kijelző működéséhez igényel. Ha viszont azt nézzük, hogy kísérleti modellről van szó, az ár már nem is tűnik olyan magasnak, annál is inkább, mert Claude Leglise, az Intel alelnökének véleménye szerint a kapcsolódó költségek 10 éven belül a jelenlegi 1 százalékára esnek majd vissza magukkal vonva a fogyasztói árak hasonló mértékű csökkenését. Addig is, míg valamikor 2011 körül megvásárolhatjuk első 10 megapixeles monitorainkat, vigasztalódhatunk azokkal az "átmeneti", több millió pixeles felbontású kijelzőkkel, amelyeket már 2003 környékén hazavihetünk potom 2000 dolláros áron. Én mindenesetre máris nagyon várom azoknak az időknek az eljövetelét, amikor a 4096x3072 pixel felbontású Windows desktopomra akár több ezer ikont is pakolhatok, s amikor külön mesterséges intelligenciával felruházott irodai székemet arrébbgurulásra kell majd utasítanom, hogy láthassam, mi is történik a képernyő másik felén…



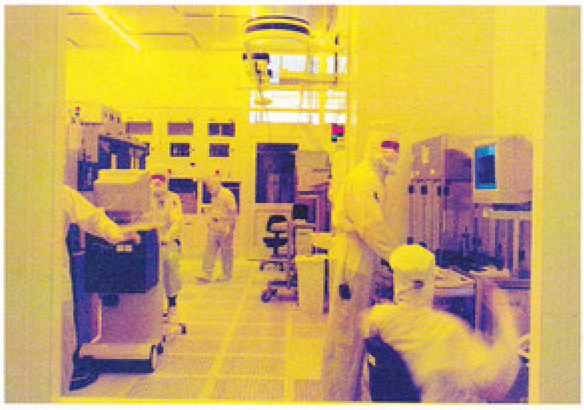
BIOFORCE JÁTÉKVEZÉRLŐ

"Megrázó" élmények

A fájdalom alapvetően hozzátartozik az emberi élethez – legyen szó akár lelkiről, akár fizikairól. Sőt, a fájdalom inspirál, gyakorta nagyobb teljesítményre serkent. Valószínűleg így gondolhatták a Mad Catz fejlesztői is, akik merőben szokatlan irányból közelítették meg a számítógépes játékok interaktivitásának kérdését.

Az általuk alkotott, találóan BioForce névre keresztelt játékvezérlő ugyanis olyan elektromos csatlakozókat is tartalmaz, amelyek - miután a felhasználó testére erősítették őket – "szolid" áramütésekkel jelzik, ha az ellenfél találatot vitt be. Az áramütés erőssége szabadon állítható az egészen enyhétől a már ténylegesen is "megrázóig" – ez utóbbi állítólag már olyan elektromos sokkot jelent, amelynek hatására sokan kiejtik kezükből a kontrollert…

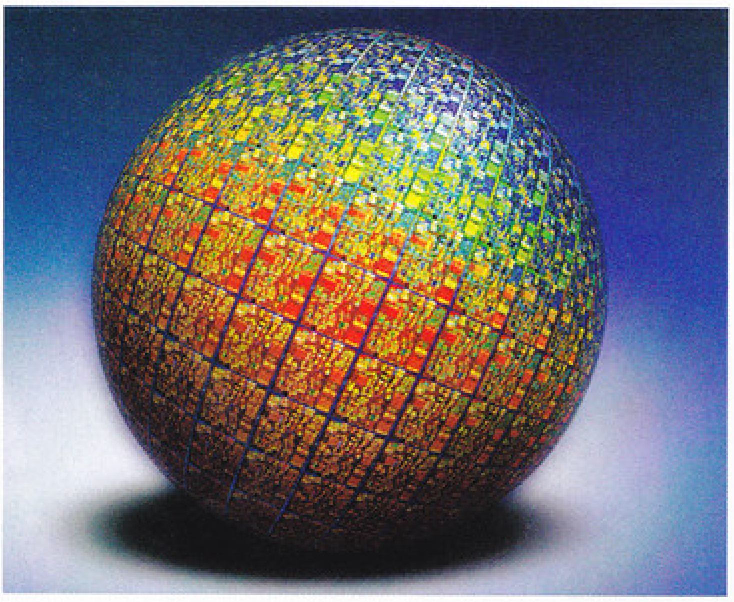
Persze a gyártó állítása szerint a BioForce által használt áramerősség az emberi szervezetre teljességgel ártalmatlan, s alig éri el a 16 milliampert. Az egyszerű AA elemek által táplált játékvezérlő jelenleg ugyan még fejlesztés alatt áll, de az első prototípusokat szerencsés kevesek már kipróbálhatták, köztük a kontrollerről az elsők között beszámoló New York Times cikkírója is. A Mad Catz ügyvezető igazgatója, Darren Richardson mindenesetre bizakodó a BioForce gyors megjelenésével kapcsolatban: véleménye szerint a játékosok már idén ősszel kezükbe vehetik (magukra aggathatják) az első darabokat. A játékvezérlő a kezdetekben kizárólag PS2-höz lesz majd elérhető, PC-s változatról egyelőre még nincs hír. Én azonban lelki szemeimmel máris látni vélem a pillanatot, amikor az UT-ben szétalázott Shoe, Sasa és SakmaN a sorozatos elektromos sokkoktól kábán, szomorúan tántorog hazafelé…

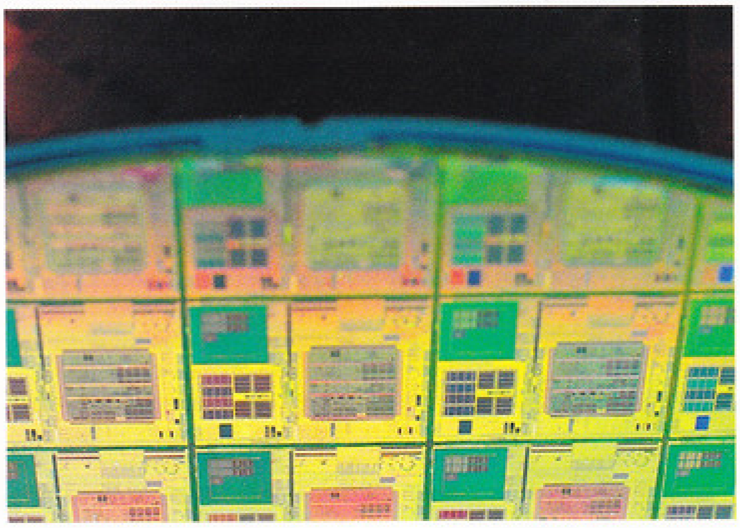


MÉG GYORSABB TRANZISZTOROK

Túl az egy Teraherzen

Akárcsak a 9 megapixeles kijelző esetében, ebben a cikkben is az IBM és az Intel játssza a főszerepet, bár ezúttal egészen más vonatkozásban. Mindkét cég úttörő szerepet játszik ugyanis az újabb és újabb chiptechnológiák kifejlesztésében, a sokáig elérhetetlennek tűnő sebességhatárok ledöntésében. Ebbe a folyamatba illeszkedik az IBM júniusi bejelentése is, miszerint tudósainak olyan szilícium-germánium tranzisztort sikerült létrehoznia, amely akár 210 GHz-es sebességet is képes elérni, és



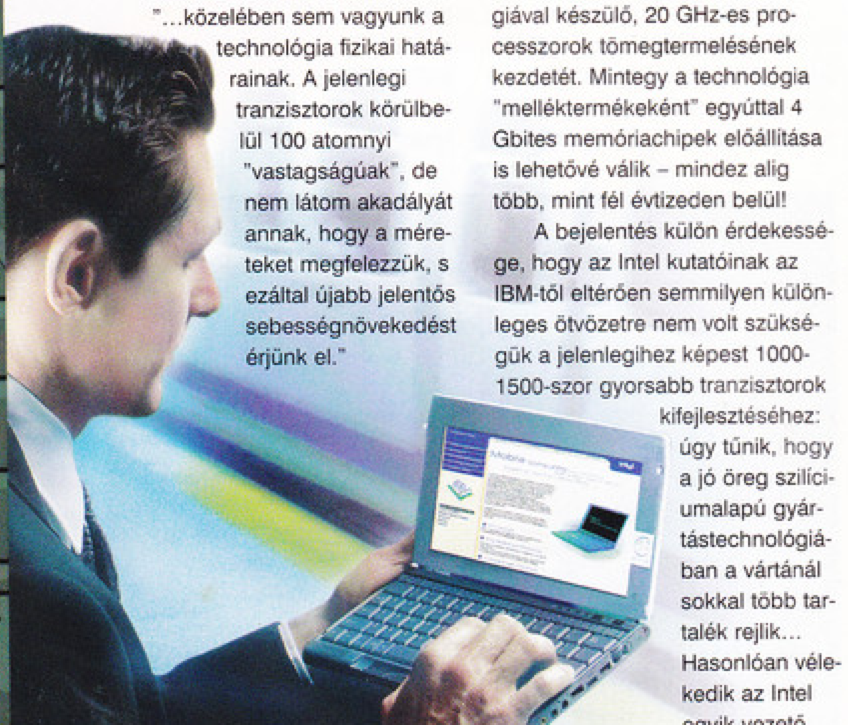


működéséhez mindössze egyetlen milliampert igényel.

Az újfajta tranzisztorok elsőként a különleges kommunikációs chipekben jelennek majd meg, az IBM megfogalmazásával élve "két éven belül már 100 GHz-en futva, ötször gyorsabban és négy évvel korábban, mint arra a jelenleg bejelentett kompetitív megoldások képesek lennének." A szilícium-germánium tranzisztorokkal elérhető extrémül magas órajel egyébként annak köszönhető, hogy az elektronok ebben az ötvözetben lényegesen gyorsabban képesek mozogni, mint a tiszta szilíciumban.

Az IBM mindenestre rendkívül bizakodó az eljárás távolabbi jövőjével kapcsolatban is. Ahogy azt VP Bernard Meyerson, az IBM alelnöke megfogalmazta:

"...közelében sem vagyunk a technológia fizikai határainak. A jelenlegi tranzisztorok körülbelül 100 atomnyi "vastagságúak", de nem látom akadályát annak, hogy a méreteket megfelezzük, s ezáltal újabb jelentős sebességnövekedést érjünk el."



Az Intel ugyancsak júniusi bejelentése talán ennél is fontosabbnak bizonyul majd, miszerint laboratóriumi körülmények között olyan szilíciumtranzisztorokat sikerült előállítania, amely mindössze 70-80 atomnyi vastagságúak, 3 atomnyi mélységűek, a kapcsolásokat 1500 GHz-es (!) sebességen hajtják végre, fogyasztásuk pedig alig fele a jelenleg megszokottnak. Ez az a pont, ahol kicsit vissza kell kanyarodnunk a közelmúltba, amikor is az Intel alelnöke 2010-re időzítette azoknak az 1 milliárd tranzisztort tartalmazó, 20-30 GHz-es processzoroknak a megjelenését, amelyek akár az 1 millió MIPS-es teljesítményszint elérésre is képesek lesznek (ld. még "30 GHz-es processzorok..." - PC Guru 01/04). Az új bejelentés fényében azonban a régi menetrend már túlságosan konzervatívnak tűnik, így az Intel ma már 2007-re teszi a 0,045 mikronos gyártástechnológiával készülő, 20 GHz-es processzorok tömegtermelésének kezdetét. Mintegy a technológia "melléktermékeként" egyúttal 4 Gbites memóriachipek előállítása is lehetővé válik – mindez alig több, mint fél évtizeden belül!

A bejelentés külön érdekessége, hogy az Intel kutatóinak az IBM-től eltérően semmilyen különleges ötvözetre nem volt szükségük a jelenlegihez képest 1000-1500-szor gyorsabb tranzisztorok kifejlesztéséhez: úgy tűnik, hogy a jó öreg szilíciumalapú gyártástechnológiában a vártánál sokkal több tartalék rejlik... Hasonlóan vélekedik az Intel egyik vezető fejlesztője, Dr. Robert Chau is, aki szerint: "A szilíciumtranzisztorok méretcsökkentésének korlátjait mind a mai napig nem találtuk meg. A szilíciummal kapcsolatos fejlesztések sebessége nem csökken, hanem növekszik."

A 80-as évek elejének 1 MHz körüli órajelen ketyegő processzoraitól hosszú, közel két évtizedes út vezetett napjaink 1 GHz feletti CPU-jaihoz, az Alphához, az Athlonhoz és a Pentium 3-4-hez. Lehetséges, hogy a következő ezres nagyságrendű gyorsuláshoz már elegendő lesz néhány év?

BESZÉLŐ VODKÁSÜVEG

Igyá' Dmitri', igyá' má'!

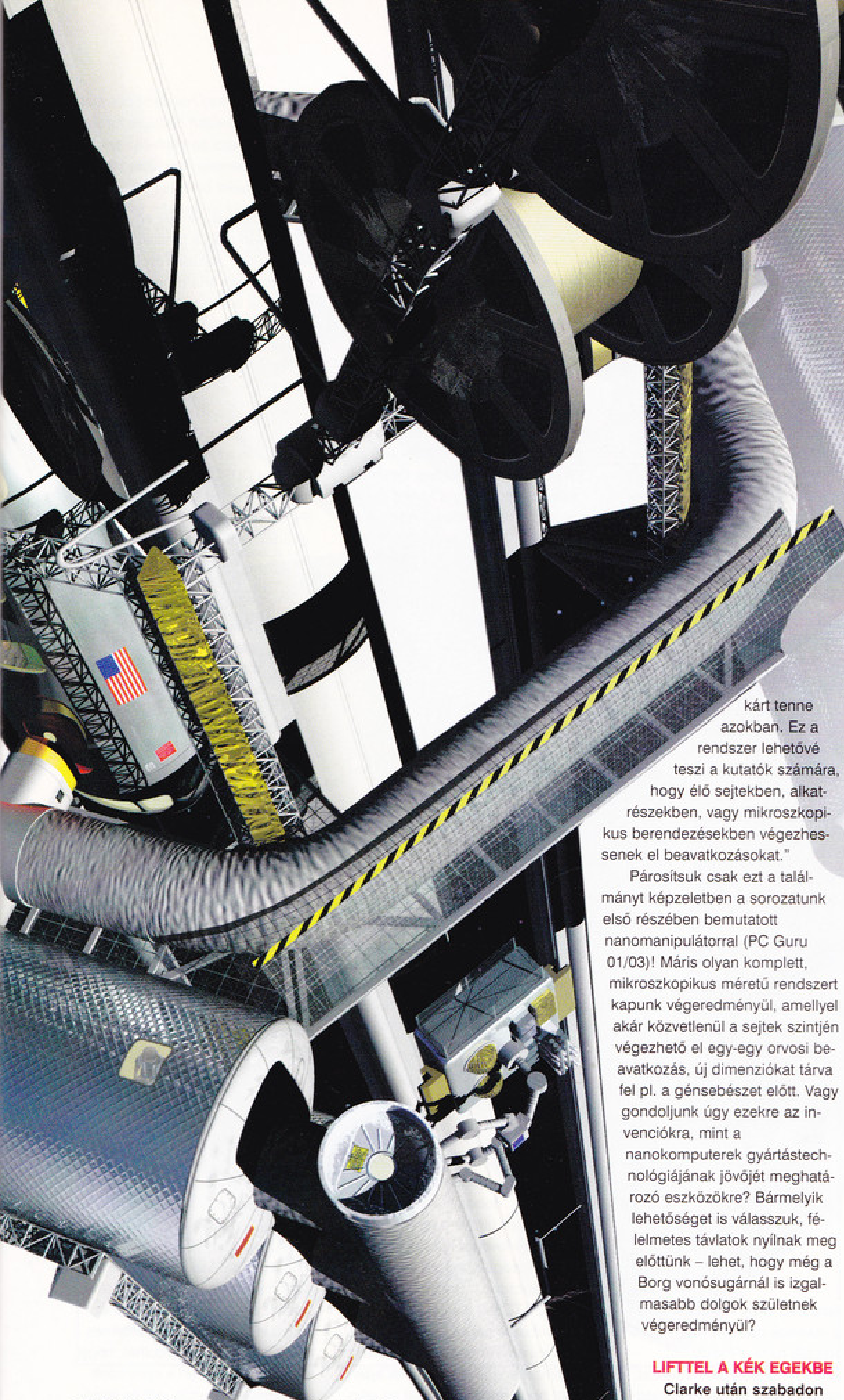
Ismét olyan hír, amelyiknek kétségkívül helye van a "Homok a gépezetben" TOP 10-ben, közvetlenül a Nintendo GA által vezérelt Singer varrógép és macskákat megcélzó rekreációs programcsomag mellett. Történt ugyanis, hogy egy orosz feltaláló, bizonyos Dimitrij Schurin, időt és energiát nem kímélve megalkotta a beszélő vodkásüveg prototípusát. Saját bevallása szerint találmányát a professzionális vodkafogyasztóknak szánta, megkímélendő őket a sorozatos tósztok okozta fáradságtól (az alkohol miatti "fáradságtól" szerencsére nem, hiszen akkor az egész tevékenység értelmét vesztené).

A különös vodkásüveg képességei ráadásul nem merülnek ki egy véletlenszerűen kiválasztott tószt felmondásában, ó, dehogyis: az üvegbe épített érzékelő folyamatosan monitorozza a folyadék szintjét, ehhez igazítva a pohárköszöntő stílusát. Az üveg fokozatos kiürülésével párhuzamosan tehát egyre lelkesítőbb tósztokat hallhatunk, mintegy fenntartandó az alkoholizálás dinamizmusát. Az orosz "üdítőitalok" barátja lévén részemről nagy-nagy örömmel üdvözlöm a beszélő vodkásüveg megjelenését, bár azt még csak nem is sejtem, hogyan leszek képes lépést tartani az általa diktált (Shurin magiszter számára valószínűleg megszokott, ám hazai szemmel nézve félelmetes) iramMal.

MIKROSZKOPIKUS VONÓSUGÁR

Hogyan gyógyítsuk kedvenc egysejtűinket?

Vonósugár... A szóról valószínűleg mindenkinek a Csillagok Háborúja egyik híres jelenete ugrik be ("Add rá a tartalék energiát, Chewie!"), vagy esetleg a Star Trekben gyakorta feltűnő Borg kockák egyike, ahogy egy zöld sugárnyalábbal magához vonja az elszakadni képtelen Federációs űrhajót ("Minden ellenállás hasztalan!")... Most egy, a fife-i St. Andrews Egyetemen dolgozó skót tudóscsoportnak köszönhetően komoly esély kínálkozik rá, hogy a "replikátor" után (ld. PC Guru 01/04 – "Atomi lézer") a "vonósugár" is átléphesse a tudományos fantasztikum és valóság közötti, egyre vékonyabb határvonalat. Ahogy arról a kutatásról el-



sőként tudósító Science Package beszámolt: "Zsugorítsuk a Star Trekben látható vonósugarat mikroszkopikus méretűre, lássuk el az útjába kerülő objektumok beszippantásnak képességével, s máris olyan rendszert kapunk végeredményül, amely nagyban hasonlít a skót tudósok által leírthoz. Különleges lézerek használatával L. Paterson és kollegái olyan eljárást kísérleteztek ki, amely... mikroszkopikus objektumok manipulálásra képes, kezdve a hörcsög-kromoszómától egészen az apró üveggyöngyig anélkül, hogy kárt tenne azokban. Ez a rendszer lehetővé teszi a kutatók számára, hogy élő sejtekben, alkatrészekben, vagy mikroszkopikus berendezésekben végezhessenek el beavatkozásokat."

Párosítsuk csak ezt a találmányt képzeletben a sorozatunk első részében bemutatott nanomanipulátorral (PC Guru 01/03)! Máris olyan komplett, mikroszkopikus méretű rendszert kapunk végeredményül, amellyel akár közvetlenül a sejtek szintjén végezhető el egy-egy orvosi beavatkozás, új dimenziókat tárva fel pl. a génsebészet előtt. Vagy gondoljunk úgy ezekre az invenciókra, mint a nanokomputerek gyártástechnológiájának jövőjét meghatározó eszközökre? Bármelyik lehetőséget is válasszuk, félelmetes távlatok nyílnak meg előttünk – lehet, hogy még a Borg vonósugárnál is izgalmasabb dolgok születnek végeredményül?

LIFTTEL A KÉK EGEKBE

Clarke után szabadon

A sci-fi rajongók által határtalanul tisztelt Arthur C. Clarke nem egy regényében tűntek fel olyan ötletek, amelyek néhány évtizeddel később valósággá váltak. A mester egyik leghíresebb művében, az 1979-ben írott "Az Éden szökőkútjai"-ban olyan "űrfelvonó" működését festette le érzékletesen, amelynek megépítése elől napjainkra csaknem minden technikai akadály elhárult.

A NASA-hoz közelálló SpaceDaily részletesen is beszámolt a tervezett űrfelvonóval kapcsolatos előzetes tervekről: e szerint a rendszer alapját az a speciális kábel képezné, amelyet a földfelszín egy adott pontja és egy geostacionárius pályán keringő (vagyis az előbbi ponthoz képest gyakorlatilag mozdulatlan) űrállomás között "feszítenének" ki. Az űrfelvonó segítségével az űrszállítmányok földkörüli pályára juttatásnak költségei az eddigi 22 000 dollár/kilogrammról 1,48 dollár/kilogrammra lennének csökkenthetők.

Az űrfelvonó tényleges kivitelezésben a tudósok nagy segítségére lehet majd az IBM nemrégiben bejelentett szén nanocsöves technológiája, amely a közhiedelemmel ellentétben nemcsak a chipek tranzisztorszámának növelésére, hanem az acélnál százszorta erősebb (!) anyagok létrehozására is alkalmas. Ez a matéria már elegendően erősnek tűnik ahhoz, hogy egy olyan, 47 000 km hosszú (!) kábel alapanyagául szolgáljon, amely nem törik el azonnal saját súlya alatt. Az űrfelvonó koncepciójának realizálásához szükséges technológiák tehát jórészt már ma is rendelkezésre állnak, a kérdés már csak az, hogy az eredeti ötlet megszületésétől számított harmadik évtizedben végre vállalja-e valaki a XXI. század eddigi legnagyobb kihívását...

BEFEJEZÉS

Jubileumi búcsú

Végezetül mit is mondhatnék? Talán azt, hogy őszintén örülök annak, hogy az elmúlt fél évben többé-kevésbé megvalósíthattam elképzeléseimet e rovatban – remélem, ezek jórészt találkoztak az Olvasók ízlésével. A jövőre vonatkozó legfontosabb tervem továbbra is az offline technológiai fórum beindítása, tehát tessék élezni azokat a pennákat! Most pedig már nem maradt más hátra, hogy a nemes tradíciónak engedelmeskedve, a sokadszor újjáélesztett KJ örökérvényű szavaival búcsúzzam: "Ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból!"

Joshua

KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓ

Sziasztok!

Folytatjuk az előző számainkban megkezdett konfiguráció-ajánlót, de ezúttal a nyárra való tekintettel kicsit eltávolodunk a „legjobb vétel" kategóriától, és szeretnénk egy olyan gépet bemutatni nektek, amelynek az összeállításakor a hazai piacon is fellelhető ritkaságokra támaszkodtunk. Ennek jegyében született a kolibri fedőnevű, szigorúan bizalmas terv, melynek célja az volt, hogy a fókuszba az ismert márkák jól bebetonozott befutói helyett most a különlegességek kerüljenek. Nézzétek el nekünk, hogy az alapelgondolás helyenként igen borsos áron mért termékek szerepeltetéséhez vezetett, de ez volt a feltétele annak, hogy a szokásos receptek helyett valami érdekesebbet tálaljunk. Szerencsére olyan megoldásokkal is találkoztunk, például a hangkártya esetében, ahol a kedvező ár egyedi szolgáltatásokkal párosult. A végeredmény megvételre csak indokolt esetben és kellő mennyiségű felesleges pénz birtokában ajánlott, ám a részelemek külön-külön mindenképpen figyelemre méltók. Esetleg érdemes félretenni rájuk, és a nekünk tetszőt beépíteni a már meglévő konfigurációnkba.

Az árak továbbra is tájékoztató jellegűek, és két hetes „késéssel" a hazai kiskereskedelmi boltok átlagárait tükrözik. Mivel az összeállítás és a folyamatos használat kapcsán számtalan kérdés bennünk is felmerült, ezért az augusztusi számunkban szeretnénk egy „mindent az AMD-s rendszerekről" tesztet összehozni, amelyben igyekszünk majd részletesen kitérni a szerkesztőségbe e-mailben vagy telefonon beérkező nehézségekre is. Amennyiben ezek téged is érintenek, akkor a felmerülő észrevételeket és javaslatokat szívesen várjuk a cikk végén található email címre. Addig is a mai menühöz mindenkinek kellemes szórakozást.

(A winchestert és a DVD-t, a részletes ajánlókban nem emeltük ki, hiszen korábbi számainkban már többször is olvashattatok róluk, ám az itt felállított kritériumok alapján nem tűntek helyettesíthetőnek. A Logitech egere viszont egyelőre igazi különlegesség, csak azért száműztük a rövidebb bemutatókból, mert fél oldal erejéig már korábban is bemutatkozott.)

HÁZ: COOLER MASTER ATC200

Rögtön az első részelemnél alaposan a lovak közé csapunk, hiszen a Cooler Master ház áráért egyes szórólapokon már teljes konfigurációkat is kínálnak. Az is igaz viszont, hogy a hazai házkínálatban csak elvétve lehet olyan modellt találni, amellyel az ember elégedett lehetne, ezért PC-s házat jobbára úgy választunk, hogy a kevésbé csúnyát visszük haza. Később aztán meggyőzzük magunkat, hogy jól lesz ez, végül is csak funkcionális termékről van szó, tehát a kinézet másodlagos. Amennyiben tájékozottak vagyunk, akkor kétségtelen, hogy az igényes belső és a visszafogott formatervezés sok mindenért kárpótolhat. Igen ám, de mi van akkor, ha nem szeretnénk beérni ennyivel, és számunkra igen is fontos, hogy az életünkben jelentős szerepet játszó doboz valahogy a belső ízlésvilágunkat is tükrözze (esetleg közelebbről is láttunk már Power Mac G4-et:)). Itt jön a képbe a tajvani gyártó elit változata, az ATC200. Külsőre a ház nagyon megnyerő, összehasonlítva a dömpingszerűen hódító keleti modellekkel maga a megtestesült igényesség. A főbb jellemzői: Alumínium-borítás, teljesen „eszközmentes" szerelhetőség, védelem az elektronikus kicsapások ellen, 300 vagy 400 Wattos táp, extra hűtés. Utóbbinak köszönhető, hogy a képen is látható rácsos borítás mögött két 80 mm-es ventilátor közvetlenül az alaplapot hűti, míg a doboz tetején elhelyezett társuk a felfelé szálló, forró levegőt kontrolálja. Ezek összessége gondoskodik a kellően alacsony hőmérsékletről, tehát az ATC200 alapjaira betonbiztos gépet építhetünk. Ennek megfelelően a 200-as változat kifejezetten value servernek ajánlott, hogy mégis ez került az ajánlónkba, az annak köszönhető, hogy a professzionális otthoni felhasználásra szánt ATC100 Magyarországon egyelőre elérhetetlen. Mint a forgalmazótól megtudtuk, árban a kettő között nincs sok különbség, külsőre is hasonlók, de fontos eltérés, hogy a 100-as modellen az USB portok az előlapon kaptak helyet. Mit is mondhatnék még? Ahogy valaki itt találóan megjegyezte: „ha 30 ezer lenne, azonnal vennék egyet:)" 50-et talán még a fanatikusok és a fent említett „stíluskeresők" is megadnának érte (hogy a sznobokról ne is beszéljünk), na de 112 ezret? Azért már 3 pár cipőt is adnak...:).

ALAPLAP: MSI K7T TURBO LIMITED EDITION

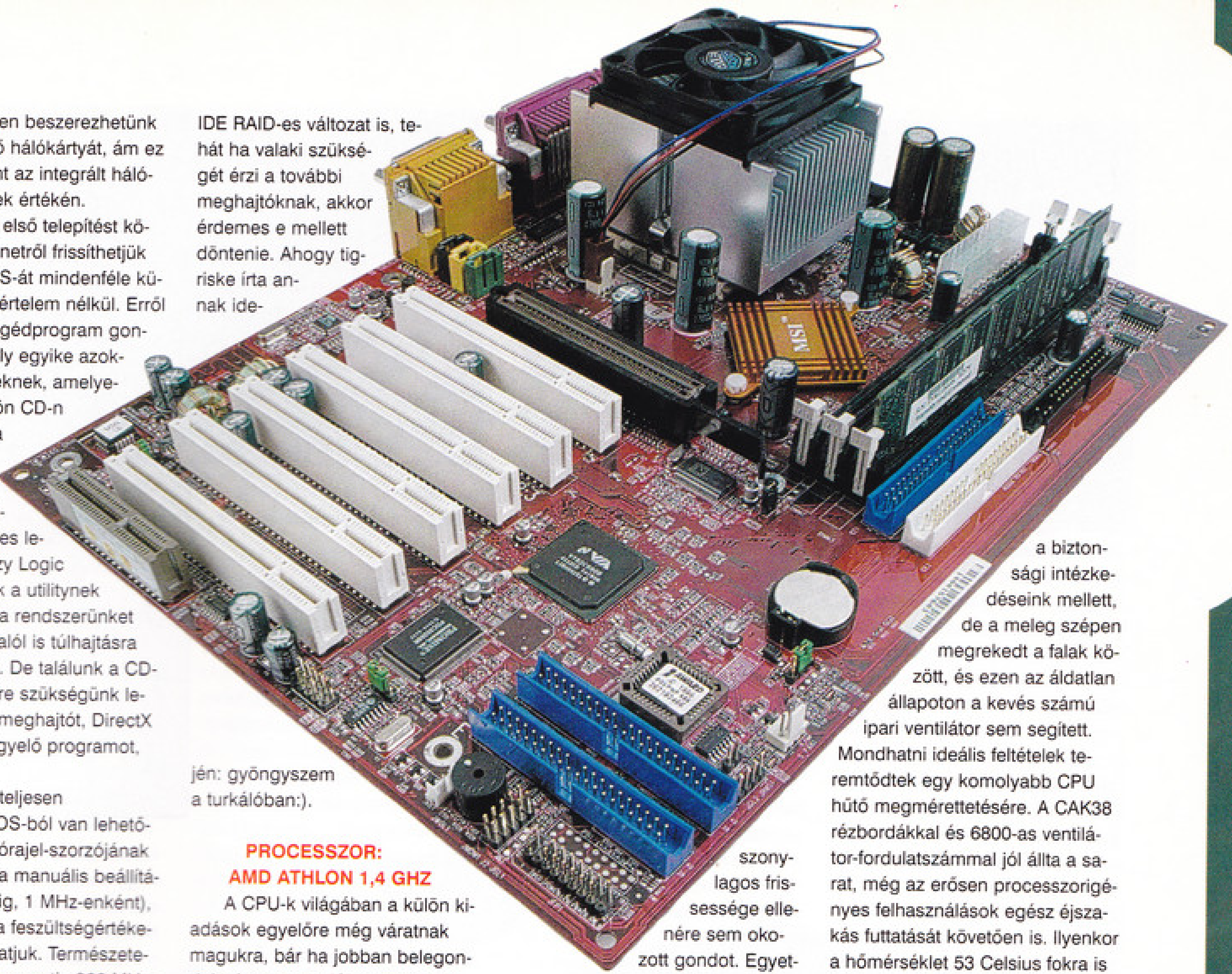
Miután az Asus elkápráztatta a piacot CUSL2-C Black Pearl névre keresztelt külön kiadásával (PCG 2001/06/100), az alaplapgyártók legnagyobbika, az MSI sem maradhatott tétlen. Felvették a kesztyűt, ám nem háborgatták az Asus felségterületét, és platformot váltottak. Így született a K7T Turbo alapjaira építkezve az első korlátozott példányban forgalomba kerülő VIA KT133A chipsetes alaplap, a K7T Turbo Limited Edition. Már a csomagolása sem hétköznapi, hiszen mind a doboz, mind a kézikönyv hologramos borítást kapott, illetve további ötletes megoldásként némi módosítással az egész pakk kihúzható fiókká alakítható. Később ebben a jól mutató „szekrényben" tárolhatjuk az alaplap tartozékait, esetleg a gép egyéb kacatjait. Az LE változat az eredeti designtól csak minimálisan tér el, viszont a színét zöldről meggypirosra (legalább is az én megítélésem szerint, de majd konzultálok valakivel, aki ért is valamelyest a színek világához:)) változtatták. Az igényes csomagolás és formabontó külső után szerencsére a belső értékekben sem kellett csalódnunk. Újításnak mindjárt itt van D-LED támogatás, amely alapvetően a rendszer indulása közben jelentkező hardveres hibák kiszűrését hivatott segíteni. Ugyan a lap ez irányú képességeit nem érdemes túlértékelni, ám előfordulhat, hogy kivételes esetekben a színkódolt üzenetekkel jelentős időt és fáradságot takarítunk meg. Ennél gyakorlatiasabb haszna van a PC2PC hálózati megoldásnak, amely segítségével USB csatoláson keresztül két gép között 12 Mbps sebességű kapcsolatot hozhatunk létre. A lehetőségek kihasználásával percek alatt felépíthetjük az otthoni hálózatunkat, és különösebb nehézség nélkül, bármikor rögtönözhetünk StarCraft vagy Quake partit. Persze néhány ezer

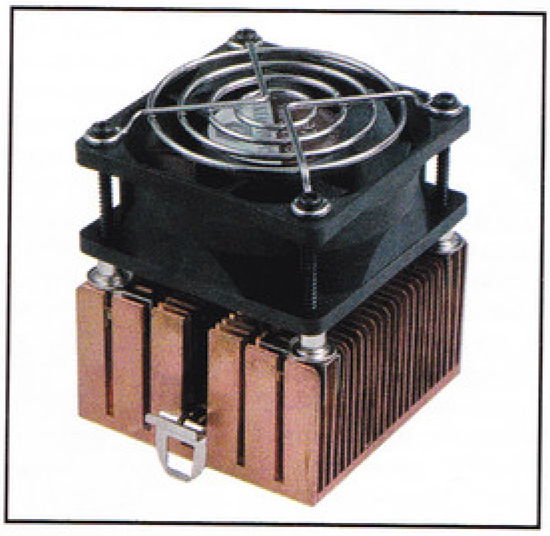
forintért könnyen beszerezhetünk pár jól működő hálókártyát, ám ez aligha csökkent az integrált hálózati lehetőségek értékén.

Rögtön az első telepítést követően az internetről frissíthetjük az alaplap BIOS-át mindenféle különösebb szakértelem nélkül. Erről a Live BIOS segédprogram gondoskodik, amely egyike azoknak a szoftvereknek, amelyeket az MSI külön CD-n mellékelt már a K7T Turbóhoz is. Az erősnek mondható válogatásból érdekes lehet még a Fuzzy Logic 3, hiszen ennek a utilitynek a segítségével a rendszerünket akár Windows alól is túlhajtásra ösztönözhetjük. De találunk a CD-n mindent, amire szükségünk lehet: Detonátor meghajtót, DirectX 8-at, rendszerfigyelő programot, DVD lejátszót.

Az alaplap teljesen tuningbarát, BIOS-ból van lehetőségünk a CPU órajel-szorzójának és az FSB-nek a manuális beállítására (199 MHz-ig, 1 MHz-enként), illetve ugyanitt a feszültségértékeket is módosíthatjuk. Természetesen a chipset támogatja 266 MHz-es EV6 rendszersebességet is, illetve túlhajtás esetén képes arra, hogy a következő újraindításkor a CPU-t alapértékeken keltse életre.

Összességében a K7T Turbo LE a napokig tesztelt konfigurációban nagyon stabilan szerepelt, bár azt hozzá kell tennünk, hogy a





netes összehasonlító tesztek alapján aligha számít a leggyorsabb AMD lapnak. Természetesen a márkás modellek (Abit KT7A, Epox 8KTA3+, Asus A7V133-C stb.) teljesítményben szinte fej-fej mellett haladnak, így az MSI különkiadásának esetleges (1-2 százalékos) lemaradása nem lehet zavaró. A nálunk járt változat UATA100-as csatoló felületet támogatott, viszont létezik a LE-ből IDE RAID-es változat is, tehát ha valaki szükségét érzi a további meghajtóknak, akkor érdemes e mellett döntenie. Ahogy tigriske írta annak idején: gyöngyszem a turkálóban:).

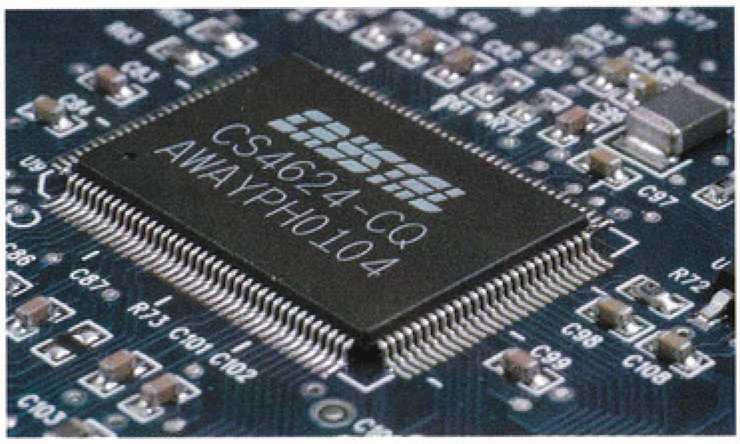
PROCESSZOR: AMD ATHLON 1,4 GHZ

A CPU-k világában a külön kiadások egyelőre még váratnak magukra, bár ha jobban belegondolunk, egy-egy jól tuningolható sorozat és az ezekhez kötődő fantázia nevek gyakorlatilag csökkentett példányszámú és különleges képességekkel bíró egyedeket takarnak. Mivel a teljesítmény tesztek során az AMD-s CPU-tuningot egyelőre félretettük, ezért a rendszer lelkének kikiáltott processzor kiválasztása során is más irányba törekedtünk. Kapóra jött az Athlon vonal június elején bejelentett 1,4 GHz-es csúcsmodellje, amely mindamellett, hogy közel másfél gigahertzes processzor számítási teljesítményét nyújtja, tulajdonképpen jutányos áron hazavihető. Bár azt nem mondhatnám, hogy az új modell a nagykereskedések polcain hegyekben állt volna, de a beszerzése mindenesetre a viszonylagos frissessége ellenére sem okozott gondot. Egyetlen szívfájdalomként el kellett könyvelnünk, hogy a 200 és 266 MHz-es FSB-vel szerelt változatok közül itthon csak az alacsonyabb órajelűt tudtuk elérni, így a tökéletes összképre némi árnyék vetült. Mivel a két CPU között árkülönbség nincs, ezért ha beruháztok egyre, akkor mindenképpen a 266-os verziót keressétek.

PROCESSZORHŰTŐ: GLOBALWIN CAK38

Az 1,4 GHz-es Thunderbirdhöz kellő hűtés dukál, főleg, hogy a pár napos tesztperiódus alatt a szerkesztőség hermetikusan lezárt falai mögött rég nem látott kánikula tombolt. Ugyan fény csak elvétve jutott be a biztonsági intézkedéseink mellett, de a meleg szépen megrekedt a falak között, és ezen az áldatlan állapoton a kevés számú ipari ventilátor sem segített. Mondhatni ideális feltételek teremtődtek egy komolyabb CPU hűtő megmérettetésére. A CAK38 rézbordákkal és 6800-as ventilátor-fordulatszámmal jól állta a sarat, még az erősen processzorigényes felhasználások egész éjszakás futtatását követően is. Ilyenkor a hőmérséklet 53 Celsius fokra is felkúszott, és a bordák is alaposan átmelegedtek, de azért a hűtés mindvégig ura maradt a helyzetnek. A termék minden szempontból jól illett a kolibri csapatba, hiszen a rézbordák ritkaságnak tekinthetők, ám nem elhanyagolható, hogy ezért a ritkaságért (amely - tegyük hozzá - nem szükségszerű) két-háromszoros árat kell fizetnünk. További hátránya a sokak számára zavaró zajszint, ezért csak nagyobb órajelű CPU-k jelentős túlhajtásához ajánlanánk.

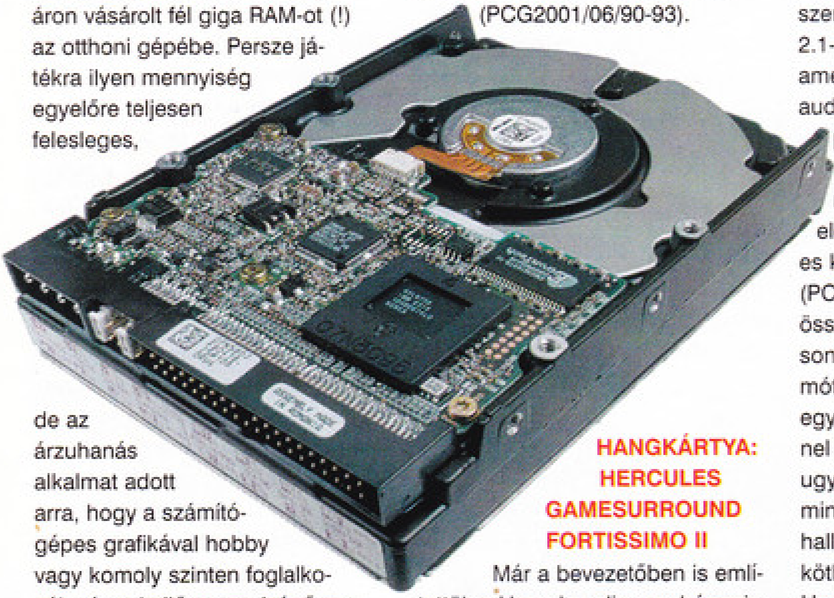
Érdekességképp kipróbáltuk az 1,3 GHz-es TB-ig ajánlott Cooler Master EP5-6I11-et, amely a szinte teljesen zajmentes működésével rögtön elnyerte tetszésünket. Bár reménykedtünk abban, hogy a felszerelése kevésbé igényel majd fizikai erőt, mint a GlobalWin termékeké, de a gyakorlati tapasztalatok ezt nem igazolták. Ugyan a kivitelezése ötletes, hiszen egy lapos végű csavarhúzóval elméletben gond nélkül rögzíthető, ám nekem ez többszöri próbálkozásra sem sikerült. Végül két csavarhúzó összehangolt munkája idővel meghozta a kívánt eredményt, de nem biztos, hogy büszke lennék rá, ha valaki az ide vezető fáradságos utat mondjuk, videofájl formájában letölthetővé tenné:). Ettől kezdve a teljesítménnyel nem volt gondunk, holott a 6I11 a CAK38-hoz képest – a ventilátor méreteiben – érezhetően szerényebb külsővel bír. Összes-



ségében a Cooler Master megoldását nagyon kedvező ár, csendes működés és hatékony hűtés jellemzik, ezért nem is tudtuk megállni, hogy a téma kötöttségétől függetlenül itt is megemlítsük.

MEMÓRIA: SHUTTLE 256 MB PC 133MHZ SDRAM

Lassan már nem számít szenzációnak, hogy a memóriaárak sosem látott mélypontra zuhantak, tulajdonképpen naponta összefutok valakivel, aki boldogan újságolja, hogy épp milyen jutányos áron vásárolt fél giga RAM-ot (!) az otthoni gépébe. Persze játékra ilyen mennyiség egyelőre teljesen felesleges,



de az árzuhanás alkalmat adott arra, hogy a számítógépes grafikával hobby vagy komoly szinten foglalkozók végre kellő mennyiségű memóriát használjanak. Nekünk bőven elég a 256 MB PC 133 MHz-es SDRAM, amellyel talán a Windows XP is zavartalanul elfut majd. A piacon az alaplapjairól már jól ismert tajvani gyártó, a Shuttle memóriamoduljait választottuk, melyek közel fél éve már itthon is elérhetők. Figyelemre méltó még a márkás kategóriában is, hogy hologramos matricával és két év garanciával kerülnek forgalomba, ráadásul igen kedvező áron. A nálunk járt tesztpéldányok a CAS2-es időzítést is bírták, így egyenes út vezetett oda, hogy az éppen aktuális konfigurációajánlónkban biztos helyet kapjanak.

VIDEOKÁRTYA: LEADTEK WINFAST GEFORCE3

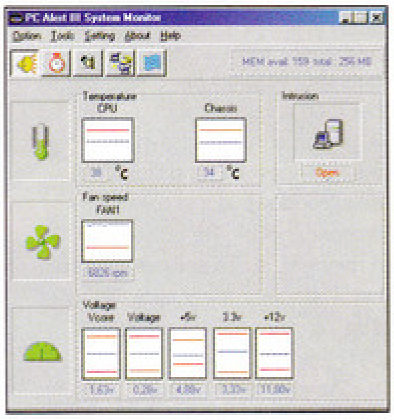
Eredeti szándékaink szerint a MSI K7T Turbo LE mellé stílusosan a közel egy hónapja bemutatkozó Gainward GeForce3 Power Packet rendszeresítettük volna, hiszen ez az a kártya, amelyet a megcélzott alaplaphoz hasonlóan sötétpiros színű nyákra építettek. Bár Magyarországra több cég is importál a Gainward termékeiből, ennek ellenére a PP még beszerezhetetlennek bizonyult, sőt, az előrejelzések szerint egy darabig még az is marad majd. Képzeletben tehát ezzel egészítettük ki a rendszert, de a valóságban az fps-eket a teljesítménytesztek során a Leadtek GeForce3-as pumpálta (PCG2001/06/90-93).

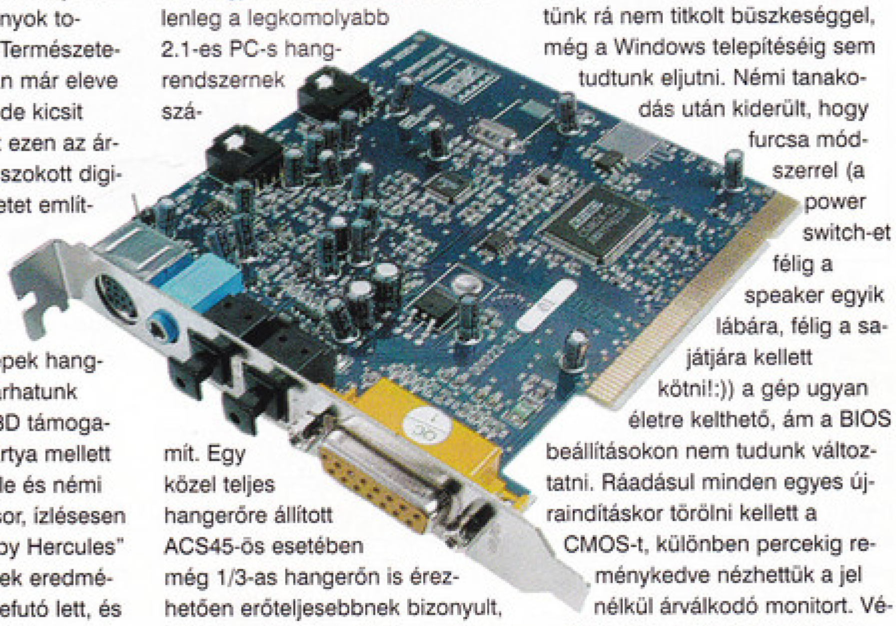
HANGKÁRTYA: HERCULES GAMESURROUND FORTISSIMO II

Már a bevezetőben is említettük a Hercules alig egy hónapja bemutatkozó kártyáját, amely a régi Guillemot hagyományok továbbvitelének számít. Természetesen a kék színe alapján már eleve esélyesnek számított, de kicsit nyomósabb okként az ezen az árszínvonalon nem megszokott digitális S/PDIF ki/bemenetet említhetnénk. Ezen felül a FortissimoII, a Cirus Logic SoundFusion DSP-vel mindent tud, amit a multimédiás gépek hangkártyáitól jelenleg elvárhatunk (Sensaura3D, EAX, A3D támogatás). A csomagot a kártya mellett gazdag szoftver bundle és némi meglepetésként egy sor, ízlésesen kivitelezett „Powered by Hercules" matrica egészíti ki. Ezek eredményeképp nálunk tuti befutó lett, és nem kellett sokat gondolkoznunk azon, hogy a kíméletlenül piacvezető SL Live! Player1024-et jelenleg mire is cseréljük.

HANGFALRENDSZER: KLIPSCH PROMEDIA 2.1

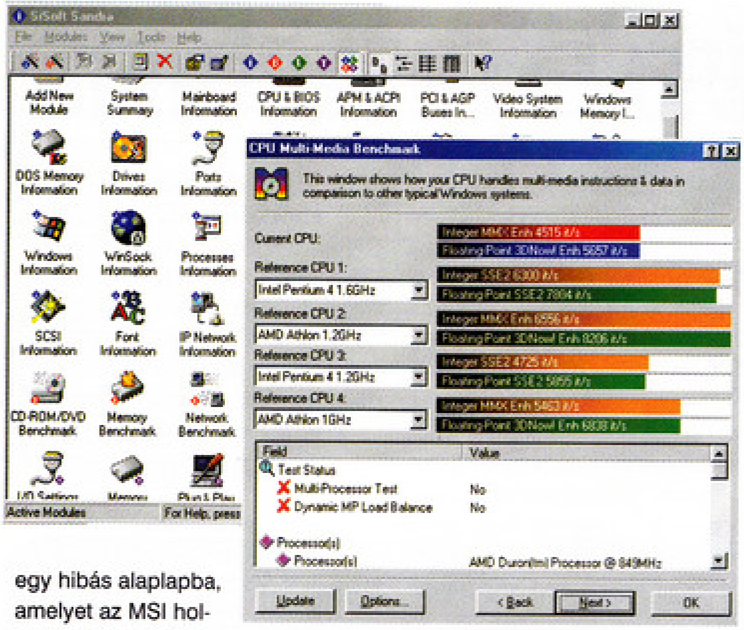
Talán a hangfalrendszerek esetében találkoztunk a legszínesebb választékkal, hiszen ezen a piacon a komolyabb termékek gyakorlatilag mind valamilyen egyedi tulajdonsággal rendelkeznek. Ez megnyilvánulhat a formaterezésben, az árányokban, a kiépítésben, vagy akár az ezektől eltérő különleges tulajdonságokban is. Utóbbit szem előtt tartva végül a Klipsch 2.1-es összeállítására szavaztunk, amely ugyan nem rengeti a 3D audio technológia határait, ám a piacon szinte egyedi képességként THX Multimedia minősítéssel bír. A rendszer az előző számunkban tesztelt 4.1-es kiépítés kistestvére (PCG2001/07/94-95) 200 Wattos összteljesítménnyel, teljesen hasonló külső jegyekkel (a mélynyomót valamivel kisebbre vették). Az egyik szatellitbe épített vezérlő panel némi érdekességgel is szolgál, ugyanis ezen található az a két minijack bemenet, amelyekre fülhallgatót vagy külső hangforrást köthetünk (MD, DiscMan, konzol). Hamar megbizonyosodhattunk arról, hogy a Klipsch megoldása jelenleg a legkomolyabb 2.1-es PC-s hangrendszernek számít. Egy közel teljes hangerőre állított ACS45-ös esetében még 1/3-as hangerőn is érezhetően erőteljesebbnek bizonyult, holott az Altec termékeire azért nem sok panaszunk lehet. A szatellitek szépen, tisztán szóltak, bár nagy hangerőn a mélynyomó kicsit túl domináns, ugyanakkor lehetőség van arra, hogy a teljesítményét külön tekerővel tetszőlegesen szabályozzuk. Játékokhoz, zenehallgatásra, DVD-zésre kiválóan alkalmas, azonban 2.1-es felépítése révén a térbeli hangzás megszólaltatására képtelen.





TELJESÍTMÉNYTESZTEK

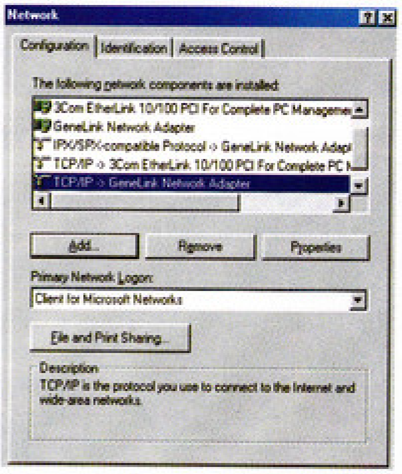
Eddig a konfiguráció-ajánlók történelme során a felépített gépek a bizalmunkat mindig rendre igazolták, vagyis az első bekapcsolást követően komolyabb hardveres nehézségekkel nem találkoztunk. Egyszer minden sorozat megszakad, így mi is szembesültünk azzal, hogy a nagy műgonddal üzembe helyezett kolibri bizony nem működik. Hiába néztünk rá nem titkolt büszkeséggel, még a Windows telepítéséig sem tudtunk eljutni. Némi tanakodás után kiderült, hogy furcsa módszerrel (a power switch-et félig a speaker egyik lábára, félig a sajátjára kellett kötni!:)) a gép ugyan életre kelthető, ám a BIOS beállításokon nem tudunk változtatni. Ráadásul minden egyes újraindításkor törölni kellett a CMOS-t, különben percekig reménykedve nézhettük a jel nélkül árválkodó monitort. Végül feladtuk a küzdelmet, és elkönyveltük, hogy belefutottunk



egy hibás alaplapba, amelyet az MSI holland központja a hazai forgalmazó kérésére szédületes sebességgel kicserélt. Addigra az egy napos bosszankodást is elfelejtettük, így újult erővel fogtunk neki az időközben a PCG tesztgépévé kinevezett konfiguráció kipróbálásához. Kezdetnek lecseréltük az alaplap BIOS-át, mert bár nem régi modellről van szó, de az MSI honlapján a szoftvere már két új frissítést is megélt. Ráadásul az utóbbiban olyan hibajavításokat végeztek, mint az időnkénti 3D Mark2001 fagyások, szóval a művelet ettől kezdve gyakorlatilag létkérdésnek tekinthető. Mivel a rendszer alapja a VIA KT133A chipsete, ezért a következő körben a gyártó 4in1 néven elhíresült drivercsomagját aktiváltuk. Ennek hiányában az összteljesítmény erősen csökken, ezért ha otthon, hasonló AMD-s géppel rendelkeztek, akkor ebből nem árt mindig a legfrissebb változatot beszerezni (ezt időnként az újság CD melléklete is tartalmazza). Végül felkerült az utolsó Detonator meghajtó (12.90) és a DirectX8. Az utolsó újraindítást követően aztán már nem volt megállás, jöttek a benchmarkok, az FPS-ek, a folyamatos terhelés. A stabilitást a már szokásos, egész éjszaka futó tesztekkel próbáltuk lemérni, de a pár nap alatt semmibe sem tudtunk belekötni, hiszen reggel (reggel? Szóval, amikor épp beértünk:)) mindig „vidáman" futó behcmarkok fogadtak. Az eredményeket megtalálhatjátok a cikkhez mellékelt táblázatban, talán kiegészítésképp csak annyit, hogy mindent alapbeállításon üzemeltettünk, de a teljesítményt így sem tudtuk maradéktalanul kihasználni. Ahogy Sasa mondta, ezt a gépet nem nagyon lehet megfogni. Ennek jó bizonyítéka, hogy 1600x1200-ban High Quality mellett folyamatosan futott rajta a Team Arena, miközben kétszer hat bot rohangált az egyik legnagyobb, és grafikai szempontból legösszetettebb pályán. A látvány tényleg döbbenetes volt, összevetve a szerkesztőség egyik jóval gyengébb Voodoo5-össel szerelt gépével olybá tűnt, mintha két különböző játékot néznénk (Persze a Voodoos TA-t grafikailag már erősen lebutítottuk). Eljutottunk tehát oda, hogy otthon össze lehet rakni olyan hardvert, amelyet a jelenleg futó játékok nem tudnak kellően kihasználni. A másik érdekesség, hogy az 1,4 GHz-es Thunderbirdöt összevetettük a játék platformon sikert-sikerre halmozó Duron széria legerőteljesebb képviselőjével. Ez elvileg a 950 MHz-es csúcsmodell lenne, de sajnos itthon csak a 850 MHz-est tudtuk elérni. Ugyan a benchmarkok eredményei a várakozásoknak megfelelően zuhantak egy nagyot, de a játékok alatt drasztikus csökkenést nem tapasztaltunk. Sőt! Egyértelműen látszik, hogy ha nem vagytok sebességmániákusok, és a gépet nem akarjátok komoly munkára fogni, akkor a 22 ezer forintos 850 MHz-es Duron - mondjuk, GF2-vel, vagy Kyroll-vel - igen erőteljes párost alkot.

Kicsit visszatérve a kolibrire igazi élvezet volt ezekből az alkatrészekből egy gépet összeállítani, de a realitás talaján maradva igazából az MSI alaplapját, az Hercules videokártyáját, a Shuttle SDRAM-okat és a Cooler Master hűtőjét szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani. Számomra a K7T Turbo Limited Edition volt legmegnyerőbb, hiszen a beszerzésével ha nem is a leggyorsabb, de mindenképpen különleges hardver birtokába jutunk. Hogy erre kinek van igénye, azt már személy szerint érdemes eldönteni.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu



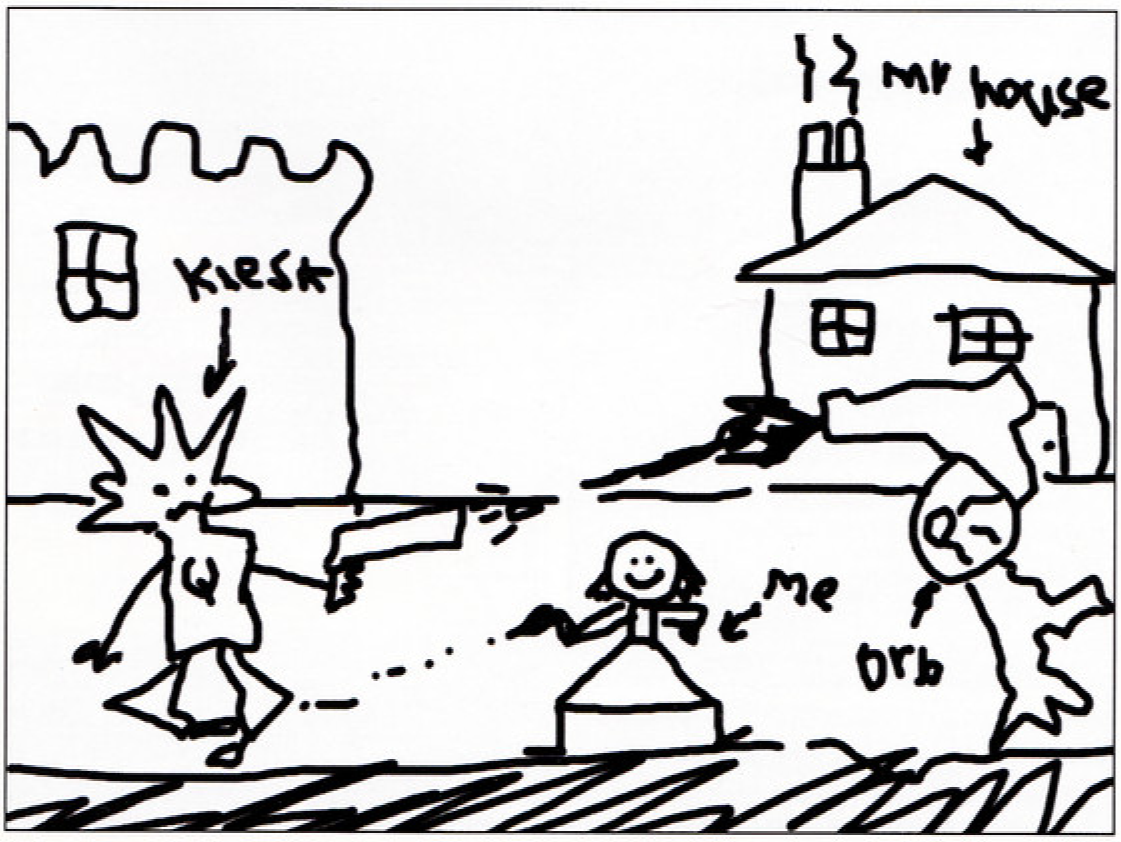
Alkatrész	Holmi	Ár (Forint)
Ház	Coolermaster ATC200	112 ezer
Processzor	AMD Thunderbird 1,4 GHz	65 ezer
CPU Hűtő	GlobalWin CAK38 / Coolermaster EP5-6I11	14 ezer / 3 ezer
Alaplap	MSI K7T Turbo Limited Edition	50 ezer
Memória	Shuttle PC 133 MHz 256 MB SDRAM	14 ezer
Videokártya	Leadtek WinFast GeForce3	172 ezer
Hangkártya	Hercules Gamesorround Fortissimo II	15 ezer
Hangrendszer	Klipsch ProMedia 2.1	75 ezer
Winchester	IBM 75GXP DTLA-307015	32 ezer
DVD	Pioneer 16x 106s	25 ezer
Egér	Logitech Cordless MouseMan Optical	19 ezer

AMD TB 1,4 GHz	Quake3 demo001		Team Arena MP1		3DMark2000		3DMark2001		Z-Steel Soldiers	
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	114.1	114.3	67.7	66.3	8167	8052	5191	5202	99.5	99.8
1024x768	111.1	110.8	67.2	65.6	7631	7418	5002	4868	97.8	93.3
1280x1024	98.4	95.6	65.9	63.3	6415	6020	4514	4224	82	67.1
1600x1200	79	72.7	60.1	52.6	5086	4633	3948	3487	57.6	44.4
D850 MHz										
800x600	81	81.5	47,9	48	5627	5613	4123	4076	68.6	68.1
1024x768	81.1	80.4	48,1	48	5546	5457	3949	3812	68.5	67.6
1280x1024	77.4	75.5	47,9	47,1	5179	4910	3677	3487	67.1	62.2
1600x1200	70.2	64.7	46,5	43,9	4530	3993	3350	2998	56.9	42.8

Rendszertelepítés

A konfiguráció-ajánló alapjaiból kiindulva szeretnénk sorra venni, hogy milyen buktatói lehetnek az alkatrészekből összeállított gépek otthoni üzembe helyezésének. A most következő pár oldalban az ezzel kapcsolatos tapasztalatainkat szeretnénk megosztani veletek, egyelőre szigorúan csak a kezdők részére.

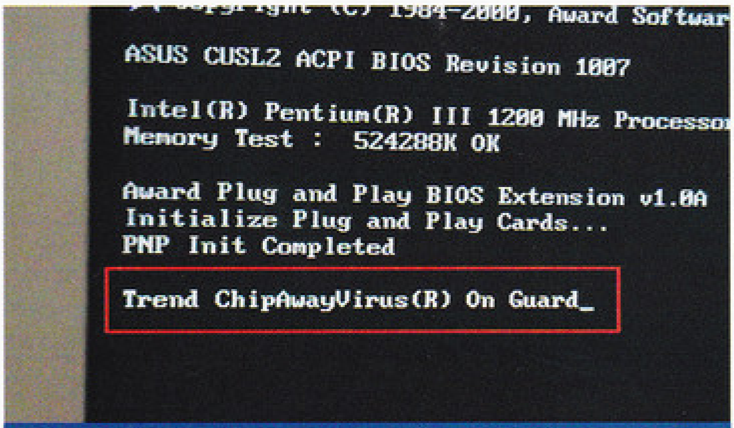
Amennyiben teljesen részelemenként szereztük be a PC-nket, akkor az első lépés természetesen a hibátlan összeszerelés. Ennek nem sok buktatója akad, talán az egyetlen, amiről a kezdők meg szoktak feledkezni, az a házból „kilógó" power switch bekötése. Mindenesetre ez lényeges momentum, hiszen ennek hiányában a rendszert elindítani sem tudjuk. Érdemes elbogarászni az alaplap leírásában, esetleg alaposan megfigyelni a lapra írt eligazításokat. Ezeknek a segítségével a speakert, a HDD LED-et és nem utolsó sorban a reset gombot is a megfelelő helyre köthetjük. Mintegy utolsó simításként ellenőrizzük a CPU-hűtő áramellátását, így a későbbiek során sem érhetnek kellemetlen meglepetések. (Persze ezt egy FOP32 esetében könnyű megtenni, hiszen ha az elindítás pillanatában a reptéri hatások elmaradnak, akkor már tudni lehet, hogy baj van:)) Ilyenkor az alapos munkánk gyümölcseként az összeállítás életre kel, és valamilyen meghajtóról bootolni szeretne. Az alapfelállás szerint a winchestert most csomagoltuk ki a szép ezüstös zacskójából, így ezzel egyelőre nem sokra megyünk. A kisfloppyra támaszkodva boot lemezt kell használnunk, amelyet megtalálunk az operációs rendszerként beszerzett Win98 SE (hogy a legnépszerűbb példát említsük) dobozában. Elengedhetetlen, hogy a DOS prompt bejelentkezését követőn elindítsuk a fdisk-et, és a winchesterünkön létrehozzunk egy elsődleges DOS partíciót, majd ezt egy másik menüpontban aktívvá tegyük. Ezt követően már lehet formattálni a C: meghajtót, illetve lényeges kérdésként a művelet végén a megnevezéséről is dönthetünk. Aki egy kicsit is alapos, az már ebben a fázisban beszerzi az alaplapjának a driverfrissítését, és a kisfloppyról elindítja az ehhez nélkülözhetetlen BIOS frissítő segédprogramot. Természetesen erre a későbbiek folyamán is lehetőségünk lesz, sőt, valamivel kényelmesebb is az egész műveletet mondjuk a C: gyökérben elhelyezett BIOS könyvtárból lemenedzselni. A verziószámokról a bootolás közben győződhetünk meg, de tulajdonképpen jó esélyünk van arra, hogy bármilyen új keletű laphoz a gyártó honlapján már frissebb BIOS-ra leljünk. Az is előfordulhat, hogy ezek az új változatok valamilyen lényeges nehézséget orvosolnak, ezért a telepítésük erősen ajánlott. Egy-egy régebbi modell tulajdonosainak is érdemes lehet szétnézni a weben, amire jó példa, hogy az öreg ABIT BH6-osom már legalább a hetedik frissítését éli meg. Vagy például ugyancsak hasznos a felülírás, ha egy korosodó, ám még jól szolgáló lapban szeretnénk valamilyen újabb processzort meghajtani. Gyakran ezek a korlátok BIOS-frissítéssel ledönthetők. Kanyarodjunk most vissza az életre keltett konfigurációnkhoz, és helyezzük el a CD-ROM-ban a Windows lemezt. A setup során érdemes a custom beállításokat preferálni, és a számunkra szükségtelen komponenseket már a telepítés előtt kiiktatni. Ilyen lehet az összes Internethez kapcsolódó program abban az esetben, ha a világháló látogatását nem tervezzük (Outlook, AdressBook, Online szolgáltatók stb.). Később ezeket a Windows setupban újra kiválaszthatjuk, és a feltételek változásához szabhatjuk. Ezzel kapcsolatban jó tanács, miszerint a Windows CD-ről a Windows kb. 170 megabájtos telepítő könyvtárát mindenképpen érdemes felmásolni a C: meghajtóra. Később, ha módosítani szeretnénk az összetevőket, vagy egy-egy új eszközt telepítünk, akkor nem kell folyton a CD-t keresgetnünk, elég ezt a könyvtárat célállomásként megadni. Szerencsére az SE mellett már nem kell végigszenvednünk a rendszer sebességétől is erősen függő Windows-telepítést, hiszen a program, amikor erre szükség van, egy idő után a gépet automatikusan újraindítja. Végül egy erősen ronda desktop fogad majd mindenkit, amelyről gyorsan távolítsuk el a szükségtelen hivatkozásokat. Nem tudom, ki mennyire érzi szükségét, de mi a Recycle Bint az első körben ki szoktuk kapcsolni. Persze olyan évente egyszer előfordul, hogy bármit megadnánk, ha a véletlen letörölt fájlunk ott landolt volna, de kell egy kis izgalom az életbe:). Még a végleges bejelentkezés előtt a program megpróbálja beállítani például a monitort, amelyet az első körben érdemes Plug & Play monitorként elfogadtatni. Újabban gyakran találkozhatunk majd az alaplapra integrált audio eszközök meghajtóinak keresgélésével. Ennek a folyamatnak érdemes már a BIOS-ban gátat vetni, azaz egyszerűen állítsuk disable-re az audio codecet, hiszen egy játékra/multimédiára szánt konfiguráció kapcsán valamilyen jól használható hangkártya feltétlenül szükséges. Ellenkező megítélés kapcsán, esetleg irodai használat során, a drivereket megtalálhatjátok az alaplaphoz mellékelt CD-n. Az Intel 815EP és a VIA KT133A (most szintén csak a legelterjedtebb változatokat emeltük ki) chipsetekkel kapcsolatban a következő legfontosabb teendő, hogy a szintén a CD-n található chipset-meghajtó csomagokat aktiváljuk. A VIA kicsit belehúzott a 4in1 frissítésekbe, ezért ajánlott a netről vagy épp a PCG CD mellékletéről dolgoznunk. Ahhoz, hogy a sebesség a gép alapképességeit maradéktalanul tükrözze, nélkülözhetetlen még a videokártya legutolsó drivereinek az élesítése, és a DirectX8 beépítése. A legkönnyebb dolguk a kétség kívül nagy túlerőben lévő Nvidia chippel szerelt kártyatulajdonosoknak van. Itt csak egyszerűen becserkésszük a Detonátor éppen aktuális változatát, amely olyan népszerű, hogy a csoda az lenne, ha valamilyen formában nem tudnánk elérni. A telepítését követően végre a felbontást és a színmélységet is normalizálhatjuk, illetve fontos, hogy a monitornak kellő képfrissítési frekvenciát irányozzunk elő. A következő számunkban innen folytatjuk, amennyiben addig kérdéseitek adódnak, akkor ne habozzatok, és juttassátok el a szerkesztőség e-mail címre.



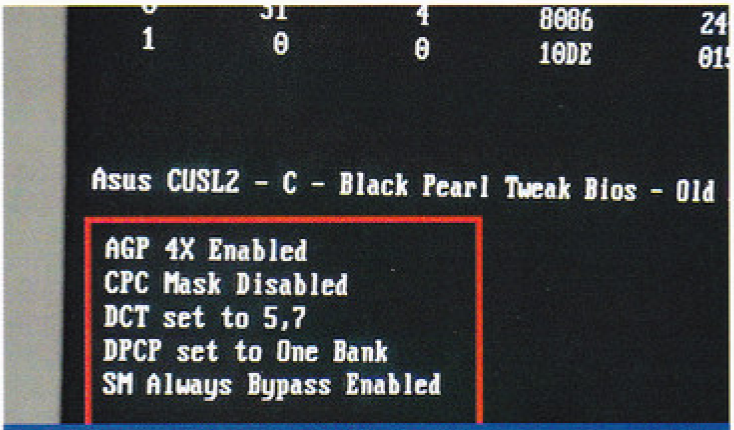
pcguru@vogel.hu

HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!



1. A Trend ChipawayVirus megjelenése jelzi a tuningot



2. Itt pedig feltűnnek a beállítások.

Sziasztok!

Ahogy az előző számban megígértem, most ismertetem az Asus CUSL2, CUSL2-C és a Black Pearl alaplapok átdolgozott bioszait. Valamennyi alaplaphoz az 1007-es, végleges verzió került átalakításra. Az Award Medallion bioszok úgynevezett modul-felépítésűek, alaplaptól függően, általában 7–8 modulból állnak. Egy megfelelő programmal a modulok kiszedhetők az egyébként tömörített biosz-fájlból, és átdolgozás után gondmentesen vissza is írhatók. A tuning-biosz kizárólag az integrált hangkártya nélküli alaplapokhoz alkalmazható!! Mindenki csak saját felelősségére használja, és a biosz-fájl beírása előtt mentse el az eredeti bioszt!! Az esetlegesen okozott károkért felelősséget nem vállalok!!

A dolog a következőképpen működik: frissítsük a bioszt, ahogy szoktuk, én mindig DOS alól csinálom, mert bármennyire is jó az Asus Upgrade program, egy esetleges fagyás windowsos bioszfrissítés közben az alaplap végleges halálát okozhatja. A WindowsMe felhasználók ne legyenek lusták boot lemezt készíteni a szükséges fájlokkal. Az átdolgozott biosz beírása után csináljunk egy setup defaultsot. Ezután állítsunk be mindent úgy, ahogy szoktunk, és ellenőrizzük a gép kifogástalan működését. Következőleg a biosz boot menüjében engedélyezzük a Boot Virus Detectiont. Az eredeti bioszban ez a menüpont figyeli a winchester bootszektorát, és ha valamilyen program, esetleg vírus ide szeretne írni, a gép azonnal jelez. Ennek a biosz-modulnak a helyére építettem be az új modult. A gép újraindításakor feltűnik a Trend ChipawayVirus On Guard felirat, és a biosz-képernyő lefutása után a tweak-opciók, a 4x-es AGP és a memória-időzítések beállításai is azonnal megjelennek. Az új modul nagyon intelligens. Legelőször megvizsgálja az általunk beállított értékeket, és amennyiben lassabb beállításokat talál, azokat nem állítja gyorsabbra. De ha mi a gyorsabb memória-időzítéseket állítottuk be, ezeket már leteszteltük az előző számban ismertetett stuffpcr programmal, továbbá ha ezeket a biosz felülbírálta, és lassabbra állította, akkor az átdolgozott modul működésbe lép, és ugyanazt csinálja, mint a stuffpcr. Tehát 140 MHz felett megjelenik a 4x-es AGP, és lehetőségünk van a 2-2-2, illetve az 5/7 beállítások használatára is. A Boot Virus Detection disabledre állításával egyszerűen kikapcsolhatjuk a biosz-tuningot. De – mint ahogy már az előző számban is említettem – a memóriának bírnia kell a gyorsabb időzítéseket, ezért kell előzőleg leteszteIni a rendszert az autoexec.batból indított stuffpcr programmal. **(1. kép) (2. kép)**

Nézzük, mi mit jelent:

AGP 4X: ez önmagáért beszél, a 4x-es AGP az órajeltől függetlenül engedélyezve van.

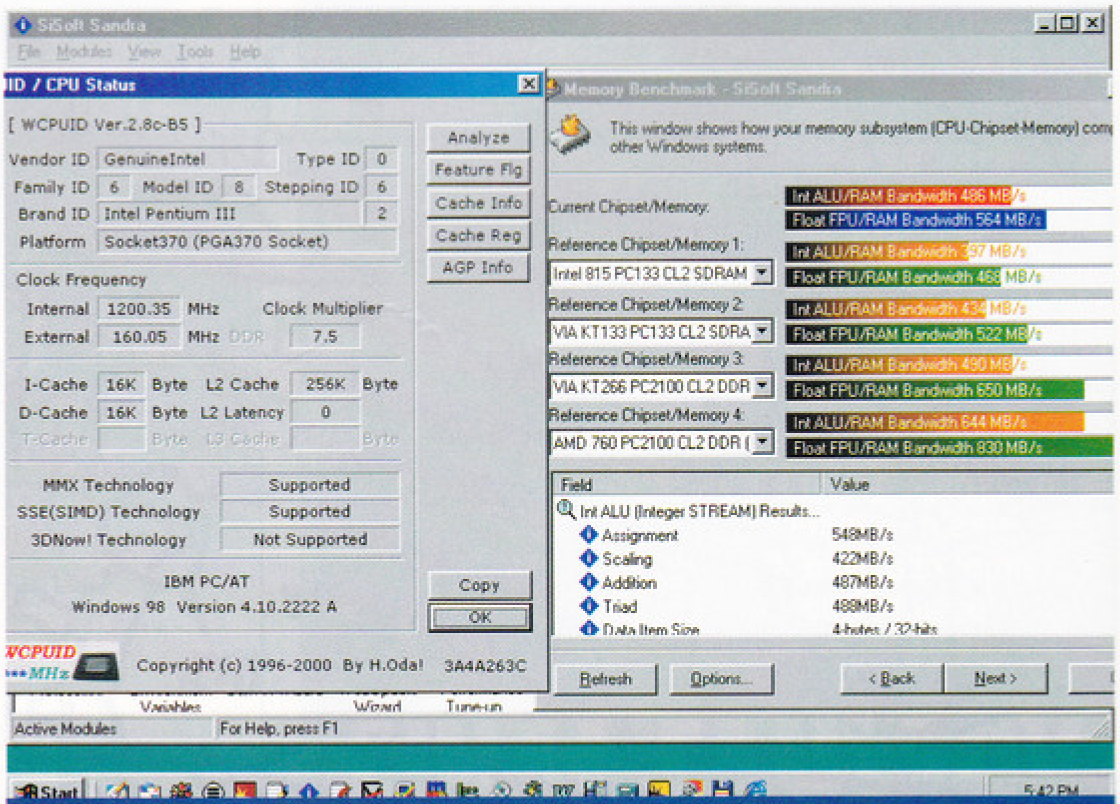
CPC Mask: a Command Per Clock alapértelmezésben engedélyezve van, lassítja a memóriasebességet. Kikapcsolása sebességnövekedést eredményez.

DCT: a Dram Cycle Time az a bizonyos 5T/7T, vagy 7T/9T. Értelemszerűen az 5T/7T lényeges teljesítménynövekedést ad.

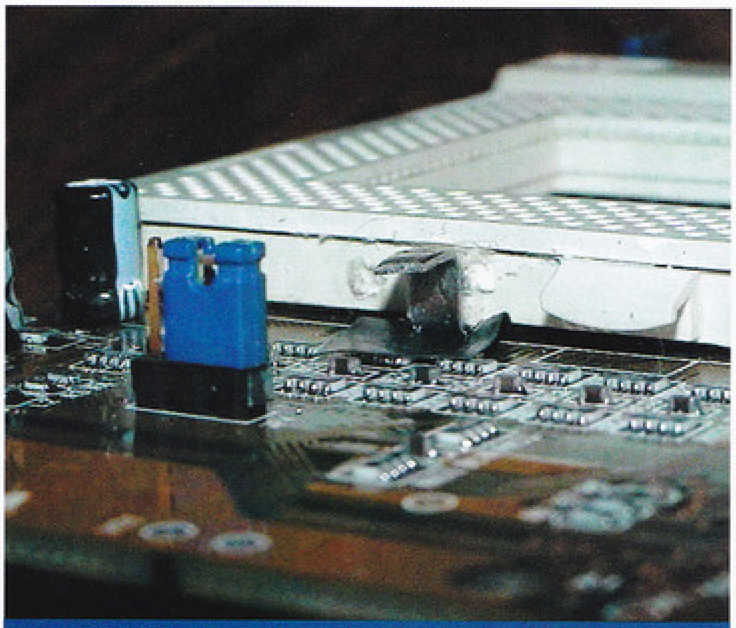
DPCP: a DRAM Closing Policy lehet One Bank, vagy All Bank. A One Bank a gyorsabb.

SM Always Bypass: ez rejtett biosz-opció, szintén gyorsít a memóriakezelésen.

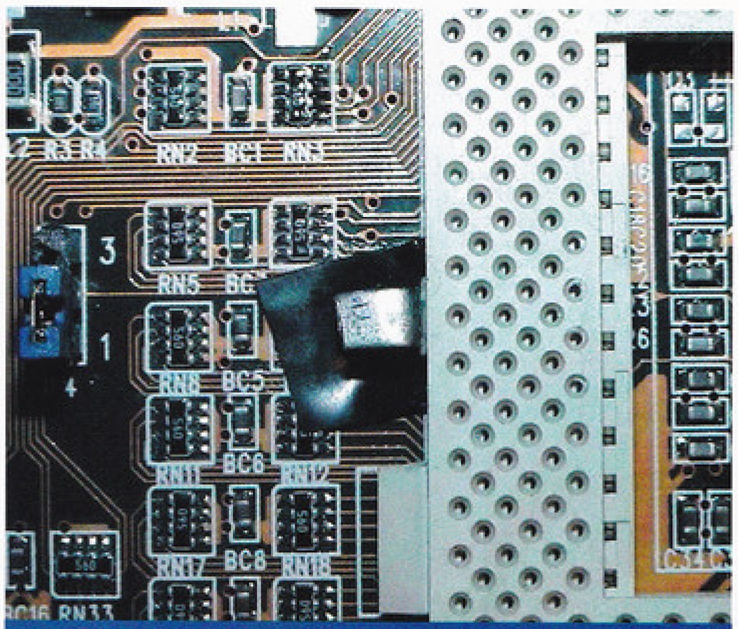
Ha a memória tudja a 2-2-2-t, viszont az 5/7-es beállítással a gép nem indul el, akkor értelemszerűen csak a 2-2-2-t állítsuk be, a biosz-modul csak ezt fogja erőltetni. Még egyszer elmondom: teszteljünk le mindent a



3. 160 MHz FSB, bioszban minden a leggyorsabbra állítva, biosz-tuning kikapcsolva



5. A fémfülecske, alatta a szigetelőszalaggal



6. A pót-fül felülnézetben

stuffpcrrel, és csak ezután használjuk az új biosz adta lehetőséget. Ha valahogy mégis sikerülne teljesen kiakasztani a gépet, akkor se essünk kétségbe. A CUSL2 sikertelen indítás után mindent visszaállít a leglassabbra, és azonnal beadja a biosz-képernyőt, kezdhetünk mindent elölről. Legvégső esetben pedig ott a cmos-clear is. **(3. kép) (4. kép)**

A Sandra memória-teszt jól mutatja a különbséget. Nagyon megéri használni az új bioszt.

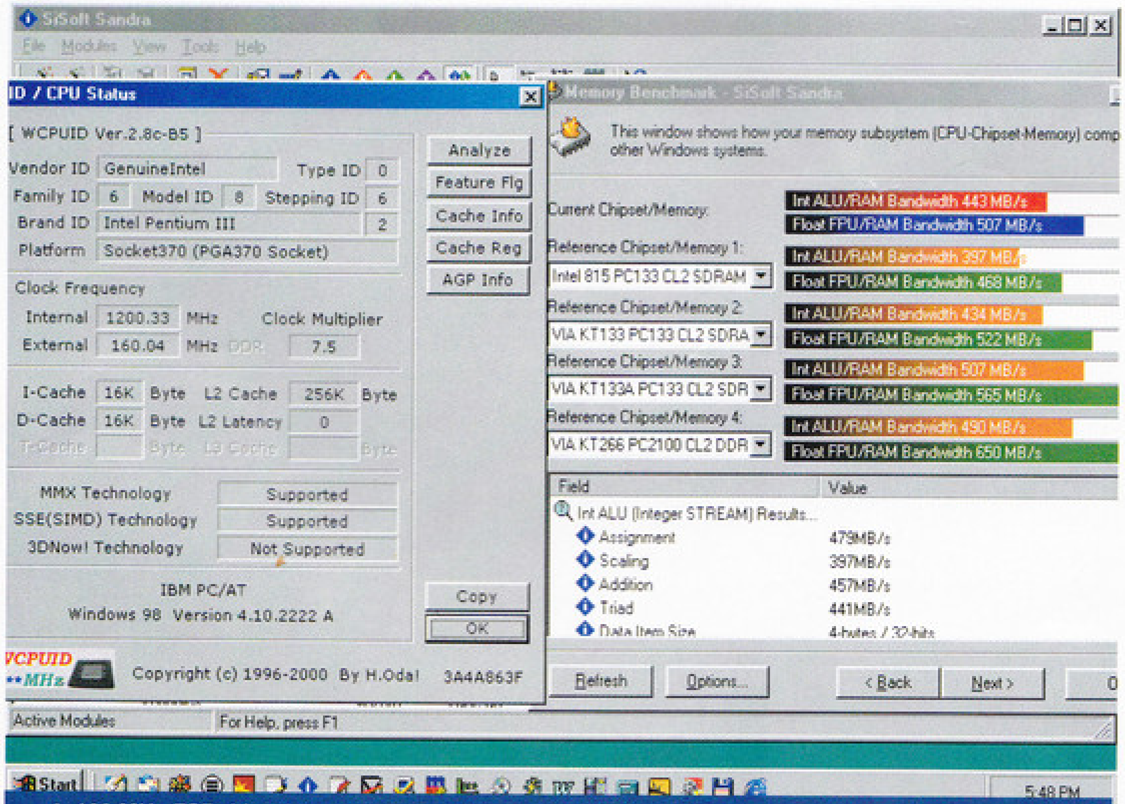
Biosz fájlok letöltése:
CUSL2 alaplaphoz
web.matavnet.hu/oldman/cusl2.zip
CUSL2-C alaplaphoz
web.matavnet.hu/oldman/cusl2c.zip
Black Pearl alaplaphoz
web.matavnet.hu/oldman/bp.zip

Amióta az FOP sorozatú processzorhűtések megjelentek, azóta a tönkrement Slot1–FCPGA átalakítók, sőt, alaplapok is sajnálatos módon megszaporodtak. Miután a hűtést a foglalatra rögzítő kengyel rendkívül erős, megeshet, hogy valamelyik fülecske letörik a processzorfoglalatról. Ez főleg akkor fordul elő, ha már hetvenkilencedszer szedjük le, és tesszük vissza a hűtést. Egy átalakító esetében az ember nyel egyet, és vesz másikat. De ha az alaplap az áldozat... Garanciában nem veszik vissza, irány a kuka... Mit lehet ilyenkor tenni? Egy kis ügyességgel és türelemmel meg lehet a dolgot oldani. A processzorfoglalat nem közvetlenül fekszik fel a panelre, hanem van az alja és a panel között egy kis rés, ezt fogjuk kihasználni a javításhoz. Először türeszelővel nagyon óvatosan takarítsuk le a letört fül maradékát, ügyeljünk arra, hogy reszelés közben semmit se sértsünk meg, a panelra, alkatrészekre különösen vigyázzunk. Ha ezzel megvagyunk, hajtsunk egy kis fület egy 0,5 mm-es fémlemezből. A fül álló Z alakú legyen, szélessége 4 mm, a Z alsó szára 3 mm, a felső szára 5 mm, magassága 4 mm. Az éleket reszelővel simítsuk el, és óvatosan próbáljuk meg betolni a processzorfoglalat alá a letört fül helyére úgy, hogy a Z rövidebbik, alsó szára menjen a foglalat alá. Ha akadálytalanul bemegy, akkor vágjunk egy kis darab szigetelőszalagot, először azt toljuk be a foglalat alá, hogy a fül behelyezésekor ne csináljunk zárlatot a panelon futó áramköri fóliák között. Ha ez megvan, mehet be a fémfül. Ellenőrizzük, jól áll-e, középen van-e? Valamilyen módszerrel – például ellenállásmérővel – ellenőrizzük, hogy a fül betolt része nem okoz-e zárlatot a foglalat lábkivezetéseinél. **Ezt az ellenőrzést mindenképpen végezzük el!!**

Ha minden rendben, akkor óvatosan cseppentsünk egy kis pillanatragasztót felülre, ez lefolyik majd oldalra is, és megbízhatóan rögzíti a fület. Nagyon ügyeljünk arra, hogy a ragasztó csak a fül köré kerüljön, mert ha jut belőle a foglalat tetejére is, akkor az úgy összeragad, hogy az életben nem fogjuk tudni nyitni-zárni. Ha mégis odacseppen, egy rongydarabbal azonnal töröljük le. **(5. kép) (6. kép)**

Jó félórás munkával megmenthetjük eddig kidobásra ítélt átalakítónkat, rosszabb esetben pedig alaplapunkat. Eredményes munkát, semmi kapkodást!! És végezetül még egy jó tanács: aki gyakran szedegeti le az FOP hűtőjét, és csavarhúzóval nyomja le a kengyel fülét, az mindenképpen ragasszon egy vastagabb darab műanyagot a processzorfoglalat ama része alá, ahol a kengyelt rögzíteni kell. Nagyon sokszor előfordult már, hogy a csavarhúzó megcsúszik a kengyel lenyomása közben, rászalad az alaplapra, és elvágja a hajszálvékony fóliákat. Ez megfelelő szerszámokkal javítható ugyan, de a garancia ugrott. Műanyagdarabnak kiválóan megfelel egy átlátszó műanyag irattartóból kivágott téglalap.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu
oldman.matavnet.hu/index.wml



4. 160 MHz FSB, bioszban minden a leggyorsabbra állítva, biosz-tuning bekapcsolva

A SZÁMÍTÓGÉPES VÁSÁRLÓ

Hosszú évek tapasztalatait osztom most meg veletek, barátaim. Megismertem a számítógépre áhítozók népes táborát, és úgy gondolom, nem felesleges, ha ti is megismeritek őket. Ha valaki esetleg magára ismer, az NEM a véletlen műve….

1. A TAPASZTALATLAN

Általában vidéki vásárlók. Beülnek az autóba, és felszaladnak Pestre. Bemennek valamelyik bevásárlóközpontba, és hosszas tanakodás után megveszik a Cyrix processzorral, 32 MB memóriával, S3 Trio 64 videokártyával, 2,1 GB-os Seagate winchesterrel felszerelt gépet a gyereknek, hadd játsszon. Hazaviszik, és utána kezdődik a fogaknak csikorgatása. Ugyanis a gyerek bömböl, a gépen semmi nem fut, esetleg a Windows indítása nagy ritkán sikerül, de ez csodaszámba megy, ilyenkor a falu népe összecsődül. Gép többszöri ide-oda utaztatása garanciában. Az összes költség végül kiteszi egy Pentium 4 konfiguráció árát annak ellenére, hogy ebből számítógép sose lesz.

2. A PESTIPIACOS

A pestipiacos vásárló hosszú évekre visszamenőleg őrzi a Pesti Piac hirdetési újság valamennyi számát. Nincs olyan számítástechnikai termék, amelyiknek árát fejből ne vágná, hozzátéve, hogy az XXX cégnél az eladók nagyon taplók, de a pénztáros csajnak mutatósak a keblei. 20 forint különbségért keresztülutazza az országot. Tanulmányai eredményeképpen összeállít egy gépet, amely általában kétszer annyiba kerül, mint amennyibe került volna, ha a hirdetőknél éppen az, és éppen annyiért kapható lett volna. De sajnos AZ éppen elfogyott, viszont van helyette más, természetesen kicsit drágábban…

3. AZ ÁRLISTÁS

Ő már előbbre jár a pestipiacosnál. Általában táskányi árlistával közlekedik, a Pesten létező összes cégtől előbb árlistát, majd árajánlatot kér. Az árajánlat birtokában ismét felkeresi az adott cégeket, fenyegetően mutogatva a MÁSIK cég árlistáját, amely ezer forinttal kisebb összeget tartalmaz az adott konfigurációra. Amennyiben EZ a cég hajlandó az árat ezer forinttal leengedni, erről ismét árajánlatot kér, és visszamegy a MÁSIK céghez, közölve, hogy a gépet máshol is megkapja ennyiért. Addig akarja ezt játszani, amíg a gépet megkapja ingyen, esetleg pár forintot még mellé. A dolog vége, hogy mindenhonnan kitiltják, szóba sem állnak vele, ha közeledni látják, elengedik a kutyákat, és mindenki fut, amerre lát.

4. A NAGYKERES

Az árlistás fejlettebb változata. Ő a nagyker árakkal érvel, percnyi pontossággal figyeli a dollár-forint árfolyam változásait. Milliós költséggel céget alapít, és lesi a kedvező pillanatot. Ha ez szerinte elérkezik, akkor azonnal lecsap. Megveszi – persze nagyker áron! – a Tomato alaplapot, valamint a többi hozzávaló finomságot, és ismerőseinek szerényen meséli, hogy ezt az egész gépet NAGYKER áron állította össze!

5. A MEGVÁROM-MÍG-OLCSÓBB-LESZ

A megvárom-míg-olcsóbb-lesz vásárlónak soha a büdös életben nem lesz számítógépe. Az adott időszakban megvárja, mikor lesz az összes alkatrész a legolcsóbb. Amikor ez az idő bekövetkezik, akkor kerül éppen a piacra a következő generáció, aminek következtében a már kifutott, olcsó alkatrészeket nem érdemes megvenni. És ez így megy éveken át, a megvárom-míg-olcsóbb-lesz vásárló végtelen ciklusba kerül, amelyből nincs kiszállás…

6. A TUDOMÁNYOS

Ő aztán tudja, mit akar. Kinyomtatott weboldalakkal járja a boltokat. Mindenből AZT a darabot akarja, amelyikről valahol olvasta, hogy az aztán… Processzort, memóriát szín, vércsoport és gyártási szám szerint keres, az alaplapot nagyítóval vizsgálja titkos jelek után kutatva. Nagyon csodálkozik, ha közlik vele, hogy amit keres, az már régen elkelt valahol Amerikában…

7. A BAJNOK

A bajnoknak nincs szerencséje. A vásárolt processzor közel sem megy annyit, mint a szomszéd kisköløké. De a bajnok ebbe nem nyugszik bele. Megveszi a létező legnagyobb hűtést, a gépbe 24 ventilátort épít, a feszültséget a kétszeresére emeli, a zaj miatt már a kerületben lakók se tudnak aludni. A bajnokot leköpködik a gyerekei, és elhagyja a felesége, mikor a vízhűtés miatt szétbarmolja a hűtőszekrényt. A bajnok akkor lesz öngyilkos, mikor a hetvenedik kísérlet után a processzora feketére sül.

8. A HÁTIZSÁKOS-LINUXOS-DURONOS

A legveszélyesebb fajta. Hordákba verődve járják a várost. Messziről meg lehet őket ismerni, mindegyiknél legalább 20 féle ceruza található. Élőhelyükön felhőkben száll a grafitpor. A gép már majdnem kész, csak most éppen nem indul. A hátizsákos-Linuxos-Duronos egy életre szóló elfoglaltságot talált magának. Néha sikerül neki akár tíz percre is elindítani, ilyenkor a csorda a gép köré csődül, és eljárják a kerneltáncot.

9. A KÁEFTÉ-APUKÁS

A káefté-apukás gyerek lila zakót, sárga nadrágot, fehér zoknit és Merdzsó slusszkulcsot visel mókusfarokkal. Haja zselézett, általában durungcipős plázacicával mutatkozik. Amíg a gépről tárgyal, addig a cica elővesz a kifestőt, mert unatkozik. Tegyé' má' bele még valami drágát, vazze... ne legyen ilyen cuccos senkinek! A számlát apuka cége fizeti. A gépet otthon csipketerítővel takarják le, a monitor tetejére herendi váza kerül művirággal, képcsövére a számla fénymásolatát ragasztják fel.

10. AZ ÁTÉPÍTŐS

Telefonon közli, hogy bővíteni szeretné a gépet, de nem tudja, mi van benne. Nemrég vette egy nagyon jó ismerőstől, aki azt mondta, szuper, csak kicsit kevés benne a memória. A szuper gép 386SX, 1 MB rammal, 40 MB winchesterrel, amelyiknek a fele bad block. Mikor megtudja a rettentő tényeket, a géppel körbeszaladja a várost, hátha az első helyen be akarják csapni. Mikor rájön, hogy a géppel csapták be, a nyakába köti, és a Dunába ugrik.

11. A RÉGIHÁZAS

A régiházas minden újdonságot azonnal megvesz a megjelenést követő másnap. A gépe a lehető legkorszerűbb; száll, mint a szél. A régiházas gépével tízszer annyi a munka, mint a rendes gépekkel. A régiházas házát át kell alakítani ATX-re, bármennyibe is kerül. A régiházas fizetéskor a cipőjéből, a hajából, valamint néhány testnyílásából szedi össze a pénzt. A régiházasnak csak egy feltétele van: a háznak meg kell maradnia, bármi is lesz belül. Nem, nem azért, mintha az az ütött-kopott ház annyira szép lenne, nem. És nem azért, mintha annyira szeretné, dehogyis. A háznak azért kell maradnia, hogy az asszony észre ne vegye a változást...

12. A MINDENTUDÓ

A mindentudó kedves ember. Gyakran jár kedvenc üzletébe, ahol lassan családtagnak tekintik. Névnapját, születésnapját illendően megünneplik. A mindentudó mindent tud. Csípőből vágja a legújabb fejlesztési eredményeket, nincs a számítástechnikának olyan rejtett zuga, ahol ne lenne otthon. Egyszer – kissé pityókásan – elszólja magát: ő bizony az Intelnek fejleszt otthon, a konyhaasztalon. A mindentudó alkatrészenként vásárolja meg a gépet. Mikor otthon elkezdi összerakni, forróra tárcsázza a telefont, mert a gép nem indul. Végül becipeli, amikor is kiderül, hogy a processzort ízlésesen elhelyezte a foglalat tetejére, majd iszonyatos erőfeszítéssel ráerőszakolta a hűtőbordát... A tönkretett processzort kifúrja, és kulcstartónak használja.

13. A HIRDETÉSES

A hirdetéses újsághirdetésből vesz gépet. Nagyon bizalmatlan, a gépet hússzor indíttatja el. Végül fizet, és boldogan hazaviszi. Otthon derül ki, hogy a gépben 4 db 120 MB-os SCSI winchester muzsikál, ettől volt olyan nehéz. Az alaplap picit törött, de ügyes kezek megforrasztották, a processzorfoglalat fülei letörtek, így a hűtőbordát Epokitt ragasztóval küzdötték fel. A hirdetéses kocsiba vágja magát, és visszamegy az eladóhoz. Mire odaér, a házat már lebontották, az utcát pedig átnevezték. A gépnek csúfolt roncsot rendbe akarja hozatni, de mikor megtudja a várható költségeket, elmegy, és felad egy hirdetést...

14. A SZÁMLÁS

A számlás a legjobban szeretne járni. A számlás már a telefonban megkérdi, nem lehetne-e áfa nélkül, a választ meg se várva vihog bele a telefonba: tudom-tudom... majd személyesen! Személyes megjelenésekor képtelen elhinni, hogy nem lehet a beszerzési árnál egy kicsit olcsóbban gépet venni. Elmegy, kisvártatva visszajön: és féláfával? Mikor megtudja, hogy ez sem megy, eláju̇l. Nem szabad hozzányúlni, rövidesen feltámad. Nagy sóhajjal veszi tudomásul, hogy a gépet csak áfás számlával kaphatja meg. Fizet, a számlát elteszi, és a gépet hóna alá csapva fütyörészve távozik. Fél óra múlva beállít: baj van! Kérdésre előadja, hogy a számla nem jó, más névre kell kiállítani. Új számla elkészül, ismét vidáman távozik. Mindenki megkönnyebbül, pezsgőt bontanak. Három nap múlva a számlás ismét jelentkezik: az új számla sem jó, most tételekre kellene bontani, de egy tétel sem lehet bruttó 20 forintnál több. A személyzet sírógörcsöt kap, a számlás meg egy számlatömböt, írjon magának, amit akar...

Old Man

3D ROVAT

Avagy minden ami legalább 3D...

LOWPOLY TEXTÚRÁZÁS

Üdv mindenkinek. Sajnos kicsit rossz hírrel kell kezdenem; mire ezeket a sorokat olvassátok, már le is zajlott a hazai demoscene idei nagy rendezvénye, a Flag 2001. Ezen a szervezők (elsősorban Tomcat) jóvoltából CG fórumra is sor kerül(t), az az főleg 3D-s grafikusok találkozójára. Annyi mindenesetre bizonyosnak tűnik, hogy mi is tartunk majd néhány rövid előadást, meg lesz hagyományos ray-trace compo is (bár ma már tudjuk, hogy a ray-tracing nem kötelező ;). Ez azonban számomra most még a jövő ;), szóval élménybeszámolót valószínűleg csak a következő számban találhattok majd.

Ebben a hónapban teszünk egy kis kirándulást a játékfejlesztéssel kapcsolatos témák felé. Annak idején volt már szó viszonylag részletesen a lowpoly modellezésről a rovatban, a textúrázással kapcsolatban viszont még adósok vagyok egy kiadós ismertetővel.

A valós idejű 3D-s játékok a lowpoly tárgyak, karakterek leggyakoribb felhasználási területei; bár a VRML már létezik egy ideje, de elterjedése egyelőre igencsak késik, a webes, 3D-s „rajzfilmek" pedig szintén megmaradtak az ígéretes próbálkozás szintjén. Pillanatnyilag úgy néz ki, hogy a játékok viszont maradnak, bár a követelmények is változnak a hardver teljesítményének növekedési ütemében. Most, az első körben a mai fejlesztésekhez szükséges ismeretekről szólnék; a next-gen cuccokra (pl. Xbox) pedig visszatérhetünk mondjuk, egy év múlva :).

CONTENT KÖVETELMÉNYEK

Az első fontos tényező a poligonszám: ez szabja meg, hogy milyen részleteket tudott a modellező geometriával ábrázolni, és mit kell a textúrázással kipótolni. Általában az apró, sokszor ismétlődő részletek szoktak kimaradni (kis lyukak, csavarok, ráncok, ilyesmik), és a főbb formákra, szép ívekre fordítják a keretet. Karaktermodellek esetében pl. az arcvonások vagy a végtagok formái fontosabbak, mint a cipőfűző vagy a nadrágszíj.

Igen fontos tényező még a részletesség eloszlása; a karaktereknél maradva például célszerű a fej, azon belül is az arc ábrázolására magasabb felbontású textúrát használni. A tipikus megoldás az, hogy a fej külön bitmap, és egy másik az összes többi testrész. Ugyanígy, a karakterek esetében fontos az, hogy a modell az animáció során deformálódik, és így a textúra az ízületeknél megnyúlhat, eltorzulhat - ezért erre is gondolni kell. Főleg testesebb figuráknál fordulhat ez elő.

HW KÖVETELMÉNYEK

A 3D-s játékok esetében a hardver, amelyet a megjelenítésre használunk, igen fontos korlát. Legelőször is, a textúramemória mérete igencsak szűkös, ezért a lehető legkevesebb és legkisebb felbontású bitmapet kell használnunk. A mai kártyák képességei mellett mondjuk ez a korlát annyira már nem vészes, a DirectX-be épített textúratömörítésnek köszönhetően elvileg karakterenként legalább egy 512*512-es bitmapben gondolkodhatunk. A korábbi játékokra példa a Quake3, amelyben egy player modellre egy 256*256-os és egy 128*64-es map (utóbbi a fejnek) jutott.

Fontos tudni, hogy a videokártyák könnyebben menedzselnek kevesebb, de nagyobb felbontású textúrát, mint sok kicsit. Ezért célszerű minden egyes kisebb tárgyat, karaktert egyetlen saját bitmappel lefedni - ez kapásból kizárja a más jellegű projektekben használt módszereket. A modellek poligonjait szépen ki kell teregetni egy síkba, és elrendezni egy lehetőleg négyzet alakú területen - ugyanis különféle okokból a szabályos oldalarányú textúrák a legkedvezőbbek (főleg kompatibilitás miatt).

Arra sem árt azonban vigyázni, hogy a geometria feldolgozását a videokártyák úgynevezett triangle stripenként végzik. Ezek egybefüggő háromszögek sorozatai, amelyekben az első poligon kirajzolása után minden további poligonhoz elegendő egyetlen új vertex adatait megadni. A triangle stripek megszakadnak akkor, ha a textúrázás a következő poligonon már másmilyen, azaz vigyáznunk kell arra, hogy ne tördeljük szét a modellt túl sok darabra.

ALAPFOGALMAK

A textúrát 2D-s koordinátarendszerként kezeljük, melynek tengelyei U és V, az értékek pedig 0 és 1 között változnak (procedurális és volumetrikus textúrák esetében jön még ehhez a W koordinátatengely, a harmadik dimenzióhoz). A modell minden egyes vertexéhez hozzárendelünk egy UV koordinátapárt, ezzel elhelyezzük a textúra 2D-s terében. Az adott poligont borító pixeleket tehát a sarokpontjainak UV koordinátái alapján lehet meghatározni.

A fentieknek egy csomó következménye van, amit érdemes fejben tartani.

Nyilván az egyes poligonok átfedhetik egymást, így egy-egy mintázatot több poligonon is felhasználhatunk.

Ha adott vertex valamelyik irányban kilóg a textúra UV koordinátarendszeréből (azaz U vagy V nagyobb, mint 1 / kisebb, mint 0), akkor az kvázi „visszajön" a másik oldalon, tehát a textúra tulajdonképpen csempéződni fog rajta.

Adott poligont lehet fordítva is az UV térben, azaz, ha pl. az UV Unwrap szerkesztőablakában nézzük, akkor a normálvektora felénk, vagy az ellentétes irányba is nézhet.

TECHNIKÁK

A legalapvetőbb módszer a lowpoly modell textúrázására, ha szépen darabokra szedjük a Face / Detach parancs sokszori alkalmazásával, majd minden egyes kis részét felmappeljük az UVW Map modifier használatával. Az első gond ezzel az, hogy a rendelkezésre álló vetítések (planar, cylindrical stb.) a legtöbb esetben nem lesznek elegendők, pl. túl sok lesz a textúracsúszás a modellen. A második bajunk meg az egyes darabok összeillesztése után adódik: az egyes mappingek találkozásánál ún. „seam"-ek, azaz illesztési hibák fognak jelentkezni.

Az UVW Unwrap modifier már húzósabb eszköz. Külön ablakban jön fel, ahol egy rakás vidám ikon fogadja az ember fiát, szerencsére mindegyikhez van tooltip is (pihentesd kissé felette a kurzort, és kiírja, mire is jó).

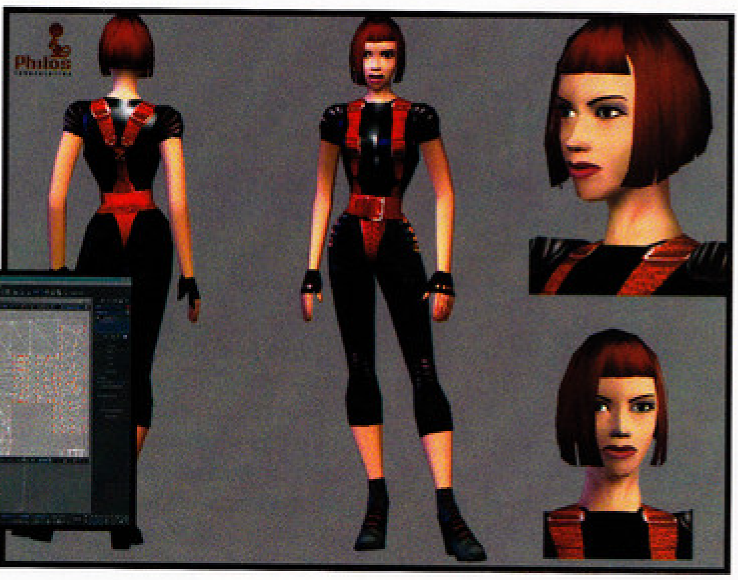
A legfontosabbak az UV mozgatás (van csak fel-le és jobbra-balra), a forgatás (ha az Angle Snap be van kapcsolva, akkor itt is működik!), és persze a scale (amelyből szintén van non-uniform változat). Lehet falloffot kapcsolgatni: ez olyasmi, mint a soft selection; valamint van break és weld/target weld funkció, hogy az egyes poligonokat itt is lehessen szétszedni/összeilleszteni. Alul pedig a hide/show funkció és a material ID szerinti filterezés lehet még hasznos.

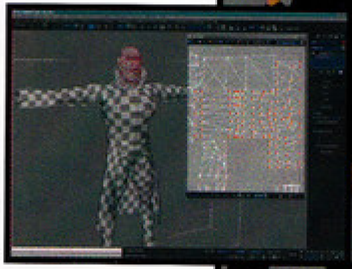
Egyébként a szerkesztő használata eléggé egyértelmű: ide-oda totojgathatjuk az UV-ket, és a textúrázás ennek megfelelően változik a modellünkön. Ehhez persze elkél a tisztességes felbontás, hogy az UV Unwrap ablaka mellett valamelyik viewportunk is látszódjon azért.

Az UV Unwrap értelemszerű használata az előző módszer kiegészítése, azaz a felmappelt tárgy UV-inek szerkesztése. Igen ám, de ez sem lesz elég bizonyos esetekben, pl. ha egy fejet szeretnénk cylindrical mapping használatával feltextúrázni - az áll és az orr környéke alighanem gondot fog okozni.

A haladó módszer az, amikor a tárgyunkat kicsit feldolgozzuk, még mielőtt az UVW Map modifiert bevetnénk. Ahhoz azonban, hogy a modellt ne rontsuk el, szükség van egy kis trükkre is, méghozzá a morpher modifier használatával.

A metodika a következő: először készítsük elő a tárgyat a 3D-s kiterítésre, azaz szedjük szét a kívánt darabokra (ez igen fontos, ugyanis a morpher csak azonos vertexszámú tárgyak között tud morfolni). Ne mozgassuk még el ezeket a darabokat, se a pontokat! Utána azonnal készítsünk másolatot a tárgyról, és tegyük odébb, hide-oljuk el. Az eredeti verziót ezután kezdjük el úgy szerkesztgetni, hogy minél szebben kiterüljön egy síkba, ehhez lehet simán mozgatni a vertexeket, esetleg soft selectiont is bevethetünk; valamint vannak olyan remek modifierek, mint a Relax vagy a Spherify, amelyek pont a konkáv egyenetlenségeket tüntetik el. Ha ezzel megvagyunk, jöhet az UVW Map, majd mindennemű collapse stack nélkül, a morpher modifier. Klikk a „Pick object from scene" gombra, és válasszuk ki a tárgy másolatát, amelyik megőrizte nekünk az eredeti alakot, majd tekerjük fel az értéket 100-ra, így visszamorfoltuk a szerkesztett objectet a régi formájába. Utána jöhet az UV Unwrap, végül pedig majd az Edit mesh segítségével fejezhetjük be a munkát (pl. újra weldelhetjük a vertexeket, meg ilyesmi).





Egy másik fontos trükk a seamek minimalizálását teszi lehetővé. Amikor a modellt feldaraboljuk, eleve célszerű minél kevesebb részre bontani, és gondosan eltervezni, hogy hova akarjuk majd a varrásokat elhelyezni. Ezekben a részekben a vertexeket a scale funkcióval érdemes egy egyenesre igazítani mindkét oldalon - így sokkal könnyebb lesz a textúra festése során elleplezni ezeket az illesztéseket. Ez viszont azzal is jár, hogy a pixelek eloszlása egyenetlen lesz, ha a modell nem volt teljesen szabályos (például a végtagok keskenyedni szoktak a végeik felé). Ezt további vertextotojgatással ki lehet javítani, továbbá viszonylag jól el is lehet leplezni, ha a textúra jó.

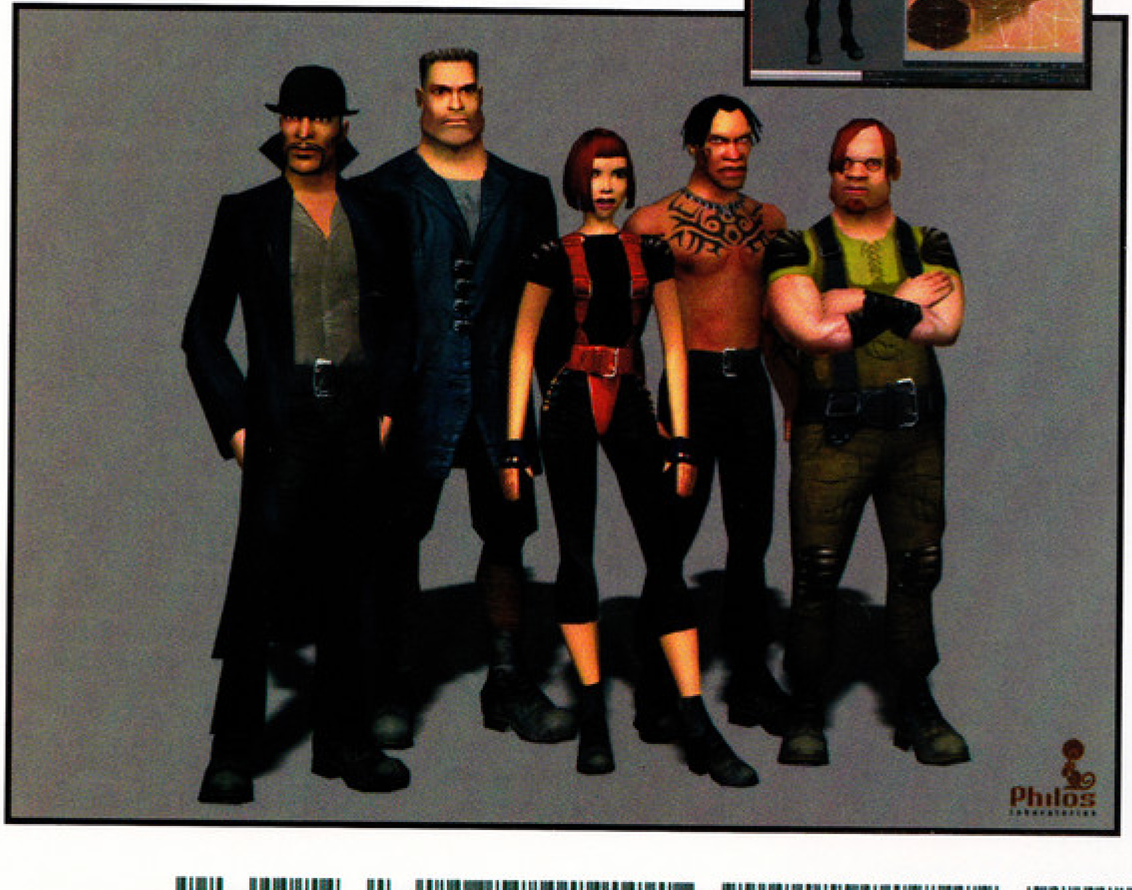
Az egyszerűség kedvéért mellékeltem egy ábrát, amelyen egy kabátos fazon látható. Az UV Unwrap ablakban a szelektált UV-k a kabát felső részéhez tartoznak; a bal oldalon van az ujja, középen pedig a törzs eleje alul, a hátulja felül. Így egyébként megspóroltam egy illesztést is, hiszen a kabát felső részei összeérnek a textúrán is, csak az ujjak alján és a törzs oldalán (amúgy eléggé eldugott helyeken) kell majd a seamekre figyelni. Ha jól megnézitek, az is látható, hogy ez csak az egyik oldala - de ott van alatta a másik is, csak azokat a vertexeket letükröztem, és ugyanoda pakoltam. Így a textúra kétszer lesz felhasználva, és szimmetrikus lesz ugyan a modellen - viszont cserébe a map sokkal részletesebb lehet.

Arra sajnos nem jutott időm, hogy a CD mellékletre részletes, lépésről-lépésre cikket is írjak; de ha erre nagy szükségetek lenne, akkor dobjatok pár mailt, és megpróbálkozom majd vele.

A következő hónapban ezt a témát folyatjuk, addig is sziasztok.

www.polycount.com

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



GRAB

Hello emberek!

Remélem, hogy a tomboló kánikula (végre jó idő van!) nem rettent vissza senkit egy kis grabbeléstől. Hogy azért mégse feküdje meg a hasunkat valami emészthetetlen szakmai zsargon, inkább valami könnyedebb – de ugyanakkor közérdekű – témát szemeltem ki. A CD-szabványok turkálását így megint elhalasztjuk, de az ilyesmit jobb is az unalmas téli estékre hagyni. Most arról fogunk elmélkedni, vajon milyen konfigurációt érdemes vásárolni, ha terveink szerint CD-írással is szeretnénk foglalkozni, illetve egyáltalán milyen CD-író megvételén érdemes gondolkodni manapság.

ALAPLAP

Ha teljesen új gép beszerzése előtt állsz, én – ha szigorúan csak a CD-írás szemszögéből vizsgálom a kérdést – mindenképpen Intel platformot kell, hogy javasoljak. Most lehet fújni, hogy biztos sok pénzem van, ezért sznobságból szavazok az AMD ellen, de ez nem változtat a tényeken. Valójában nem az AMD processzorokkal van a baj, hanem a hozzájuk tartozó alaplapokkal. Pontosabban ezen alaplapok VIA, ALI, SYS, AMD vezérlőinek drivergondjai nyomnak sokat a latban. Az ATAPI felület ugyanis alapvetően hordoz magában olyan gyengeségeket, amelyek miatt hosszú fejlődésen és gyorsuláson kellett átesnie ahhoz, hogy ATAPI csatolású CD-írókkal dolgozhassunk. Ha ehhez a gyenge alapokon álló rendszerhez még hozzátesszük a fentebb sorolt alaplapi chipsetek legtöbbjére jellemző szoftveres gondokat, akkor érthető lesz, miért is ódzkodom kissé az AMD processzorokhoz tervezett alaplapoktól (hangsúlyozom, hogy szigorúan CD-írás szempontjából értékelve). Különösen a VIA alaplapi vezérlők hírhedtek a rengeteg hiba, javítás, patch okán. Persze ugyanez áll azokra az Intel processzorokhoz készült alaplapokra is, amelyeken nem Intel alaplapi vezérlő üldögél. Ha nagyon-nagyon szigorú akarnék lenni, akkor sajnos azt kellene mondanom, hogy a 101%-os, betonstabil, ATAPI CD-írós rendszerekhez csak és kizárólag a már ősinek számító Intel BX chipes alaplapok a legjobbak. Saját tapasztalatom szerint ugyan az i815 (és különböző altípusai) is viszonylag megbízhatóan működnek, de ha a teljes képet nézem, akkor még mindig a BX a legstabilabb alaplapi vezérlő. Persze nem mindenki teheti meg, hogy a legújabb technológiájú alkotóelemekből rakja össze az új gépét. Ráadásul az azonos órajelű AMD-hez képest valószínűleg rosszabb ár/teljesítmény aránnyal bíró Intel processzor ára is elriaszthat, de ha tényleg komoly CD-archiválási szándékkal építesz új gépet, akkor nagyon ajánlom egy márkásabb, i815-ös chipsetes alaplap és egy erősebb Celeron processzor beszerzését. Természetesen VIA, vagy bármilyen más egyéb vezérlőjű alaplapot is kitűnően lehet használni CD-írásra, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy a megmagyarázhatatlannak tűnő CD-írási hibák mögött általában egy-egy nem megfelelően telepített alaplapi vezérlő bújik meg, illetve valamilyen ebből fakadó inkompatibilitás az oka a jelenségnek. Tehát ha mégsem Intel alapú rendszert, illetve alaplapot tervezel vásárolni, akkor feltétlenül be kell szerezni a lehető legújabb és legstabilabb alaplapi drivereket a kérdéses cucchoz.

Óva intek mindenkit attól, hogy a külön beszerezhető UltraATA bővítőkártyára dugott CD-íróról álmodozzon, az ilyen adapterekre csatolt CD-égető gépezetek a lehető legcudarabb hibákat tudják produkálni. Volt olyan, akinek ment, én legtöbbször csak szenvedtem vele.

PROCESSZOR

Szem előtt tartva az ATAPI csatolású írók magasabb CPU igényét, processzorból ajánlott egy jobb darab, de azért nem kell csúcsmodellt venni. Emlékezzünk csak a három évvel ezelőtti időszakra, amikor Pentium MMX 233-asokkal nyomultunk. Igazság szerint egy 300 MHz körüli K6-2 vagy CeleronA is bőven elegendő CD-írásra, főleg, ha írás közben nem fogunk Unreal Tournament meccset nyomni a SETI számítások mellett, heh. Ha kordában tartjuk az operációs rendszert (vagy IGAZI operációs rendszert használunk), és legalább 64 MB memória is van a gépben, akkor a processzor még az említett 300 MHz-nél is lassabb lehet – a minap szervízeltem egy 233-as konfigurációt, amelyben 8x-os író volt – de azért egy újabb 8x-os vagy 12x-es író mellé bizony nem árt 300-as proci, különösen akkor, ha nincs Buffer-Underrun elleni védelem az íróban.

MEMÓRIA

Stabil CD-íráshoz a manapság használatos oprendszerek mellé mindenképpen 64 MB vagy több memória szükséges, különösen akkor, ha a CD-író nem rendelkezik Burn-Proof, vagy hasonló védelemmel a Buffer kiürülések ellen. Ilyen esetben – ha a használt CD-író alkalmazás támogatja – érdemes a szoftveres cache méretét a lehető legnagyobbra állítani. Ehhez persze megfelelő mennyiségű fizikai memória szükségeltetik, tehát 6x-osnál gyorsabb, Burn-Proof nélküli ATAPI CD-írás esetén feltétlenül javaslom 128 MB memória beépítését. Szerencsére a memóriaárak olyan soha nem látott mélyponton vannak, hogy az ilyen jellegű bővítés kis ráfordítással megoldható.

MEREVLEMEZ

Ha az íródban nincs Burn-Proof (vagy ezzel ekvivalens Just-Link, Write-Proof stb.), akkor feltétlenül érdemes jól karbantartott, gyors merevlemezről kezdeményezni a CD-írást. A közhiedelemmel ellentétben nem kell 7200-as fordulatszámú, ATA66-os vagy 100-as merevlemez még a 16x-os íráshoz sem. A 16x-os írás ugyanis még mindig csak 2400 Kbyte/sec átvitel, ami nem jelent gondot az ATA33-as vinyóknak sem – persze, ha az adatok szerte-széjjel töredezve, „fragmentálva" helyezkednek el a lemezen, akkor a fejpozícionálás elviheti az időt. Ezért nem feltétlenül a merevlemez-specifikációban megadott „végsebesség" számít, hanem az, hogy milyen gondosan tartod karban a felírandó adatokat. A rendszeres lemeztöredezettség-mentesítés amúgy is ajánlott, a jólfésült állományrendszeren a Windows is gyorsabban kínlódik.

CD-COPY „ON THE FLY"

Ha CD-íróról CD-re egy menetben szeretnél másolni, akkor nem elég egy jó CD-író. Sőt, még a jó CD-olvasó sem garancia. Ha mindkettő ATAPI csatolású, akkor meg kell vizsgálni, hogy milyen elrendezésben képesek erre a műveletre (elképzelhető, hogy sehogy). Nekem jelenleg egy 16x-os Pioneer DVD-olvasó a slave, ugyanezen a kábelen egy Burn-Proofos Plextor író a master, és kiválóan tudok „on the fly" másolni. A DMA természetesen mindkét eszköz részére engedélyezett az eszközkezelőben. Az alaplap pedig Asus CUSL-2 (i815). A Burn-Proof aktiválódását jelző fény nagyritkán be-bevillan, de összességében jól elvannak egymással. Van olyan CD-olvasó, amelyet semmilyen elrendezésben nem tudtam ezzel az íróval egy kábelre kötve ilyen jellegű együttműködésre bírni. A legjobban a TEAC olvasókat tudtam használni, nem véletlenül válaszolgatom szorgalmasan mindenkinek: ha jó ATAPI csatolású CD-ROM olvasó kell, akkor TEAC, ha SCSI, akkor Plextor a válasz. Nagyon jó lehet még a Toshiba és az Asus is, de sajnos mindkét márka esetében be-becsúsztak olyan szériák, amelyeket jobb, ha meg sem említünk. Ez fokozottan igaz a Panasonic és a Sony olvasókra, ezekből akad bámulatosan jó, de többnyire csak átlagosak. Persze itt most megint az átlagos használattól jócskán eltérő igénybevételről

(közvetlen másolásról) beszélünk. Tehát ha valakinek Sony olvasója van, azért a fentieket olvasván ne keseredjen el – rendes olvasási feladat esetén teljesen más követelményeknek kell a meghajtóknak megfelelniük. Így előfordulhat, hogy egy „on the fly" duplikálásra alkalmatlan eszköz sima fájlmásoláskor lehagyja akármelyik istenített TEAC olvasót.

OPERÁCIÓS RENDSZER

Ahogy a hozzám érkező levelekből kitűnik, az emberek a legtöbb otthoni PC-n valamilyen Win9x operációs rendszer alatt próbálnak CD-t égetni. Nem is próbálom meg lebeszélni őket erről. Egyrészt én annyira nem tartom katasztrofálisnak az említett platformot, másrészt hiába is akarnám meggyőzni a felhasználók többségét, a Win95/98/ME többé-kevésbé olyan terep, amelyen kevésbé tapasztalt felhasználók is nagyjából eligazodnak, és erről a járt útról nem szívesen engedik magukat eltéríteni – és ki vagyok én ahhoz, hogy ezt megváltoztassam? Ezen kívül még egy fontos érv szól a Win9x platform mellett: a lehető legjobb és legváltozatosabb CD-író programok hihetetlenül széles választéka áll rendelkezésre többnyire gondmentes használhatóságot és egyszerű kezelést ígérve. Kell ennél több? Persze hogy kell, mert nekünk nem ígéret kell, hanem bizonyíték is. De azért azt a megszállott Linux-guruk is beláthatják, hogy hiába is próbálnám én ecsetelni a parancssori ISO-fájl konfigurálás kalandos módozatait az egyszerű felhasználóknak. Az emberek egyszerű, átlátható, bolondbiztos grafikai felületre vágynak – joggal. A gondok ugyan ettől még nem szűnnek meg, de legalább nem kell kínlódni a szoftverek kezelése során. Az NT/W2K felhasználók mindig büszkén fitogtatják, hogy ők bezzeg már egy szinttel feljebb bajlódnak a CD-írással, de az igazság az, hogy kínlódás akad ott is éppen elegendő, ha a helyzet úgy hozza. Elég, ha a legutóbbi Easy CD Creator 5 és W2K inkompatibilitást vesszük szemügyre, amely bebootolhatlan Windows2000 szervereket volt képes kreálni röpke félperces telepítés után – igen hatásos módja a rendszer megbénításának. Univerzális tanácsot tehát nem tudok adni, hacsak azt nem, hogy csak a CD-írás miatt eszedbe ne jusson NT/W2K platformra áttérni! Ugyanis ha baj van, a tapasztalatlanabb felhasználók az NT alapú rendszereken nehezebben tudják elhárítani a hibát (vagy - ne adj' Isten - újratelepíteni a rendszert), mint a fapadosabb W9x esetén. Hangsúlyozom, hogy most egy, legfeljebb kettő CD-íróval történő, alapszintű CD-írásról beszélek. Ha a cél nagyüzemi, minőségi sokszorosítás (több CD-íróval), akkor teljesen más követelményrendszerrel kell számolni, ami nyilván a fejlettebb operációs rendszerek felé billenti a mérleg nyelvét. Otthonra, de irodába is a sima Windows98 (inkább a második kiadás) vagy a Millenium tökéletesen megfelel. A nagyon divatos béta operációs rendszerek alatt történő írással kapcsolatban pedig inkább nem is nyilatkozom. Aki béta Windows XP alatti CD-írási gondokkal keres fel e-mailben, annak csak granulálni tudok. Nem értem, hogy a felhasználók miért büntetik magukat ilyen félkész oprendszerekkel, amikor a piacon lévő végleges darabok is okoznak épp elég fejfájást. Ehhh, mindegy, ettől csak ideges leszek. Nekem néha hivatalból KELL ilyenekkel szenvednem, na de önszántamból tudjátok, mikor tenném én ilyet...

JÓ, DE MILYEN ÍRÓT VEGYEK?

Maradjunk egyelőre az ATAPI csatolós példányoknál, úgyis ezekre építettem a korábbi eszmefuttatást is. Szerencsére napjainkban már 20-25 ezer forint körüli nettó áron is vásárolhatunk CD-írót. A CD-R(W) technológia példátlanul olcsó lett, a sima CD-R lemezek már 200 forint alatt kaphatók hivatalosan (a feketepiacról pedig ne is beszéljünk). Hogy megválaszoljam a temérdek levelet: nyugodtan meg lehet venni a hihetetlenül olcsó TEAC és LG írókat! Bizton állíthatom, hogy e két márka olcsó példányai nem azért kerültek ilyen nyomott áron a forgalomba, mert valami hibájuk van. Ezek az írók hibátlanok, és nagyon-nagyon megérik az árukat. A kicsivel drágábban kapható – de még mindig olcsónak számító – gyorsabb, 8x-os és 12x-es TEAC írók is bátran megvásárolhatók. Érdemes olyant beszerezni, amelyik már Burn-Proof technológiát is támogat, de ha türelmes vagy (és nem akarsz CD-írás közben más programot futtatni), akkor Burn-Proof nélküli, vagy kicsit lassabb írókat is megéri megvenni. A Sony írók ára is lement, de ha választani kellene, inkább egy olcsóbb LG mellett döntenék, mert a Sony írók kevésbé rugalmasak (túlírás és egyéb, hasonló trükkök a legtöbb Sony típus esetében nem működnek). A magamban csak „rút kiskacsának" hívott Mitsumi 4804-TE nagyobb áruházakban 30 ezer bruttó körüli áron még hozzáférhető, és bár 4x-es írási sebességével már nem túl kedvező ajánlat a hasonló áron elérhető 8x-os LG és TEAC meghajtókkal összehasonlítva, de ha valaki 90 és 99 perces lemezek írásán töri a fejét, akkor nincs mese: erre a célra ez a legjobb drive!

Most pedig elfogyott a helyem, tehát csak annyit mondhatok: legközelebb itt folytatom!

Jó nyaralást mindenkinek, aki most pihen! A táborban – elvileg – találkozunk !

U. I.: Könyörögve kérem, ne kérdezzétek e-mailben, hogy: „TEAC vagy LG írót vegyek?"

Dobjatok fel egy pénzérmét! Vagy egy CD lemezt. Fej, vagy ÍRÁS?

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Csak azért, hogy átérezzétek, mekkora áldozatot hozok értetek most, amikor a levrovot készítem, amellyel boldogságcseppeket csöpögtetek a szürke hétköznapjaitok tengerébe (Whoa! Figyelitek? Sziporkázok :), elmondom, hogy jelenleg az atomreaktorok olvadási hőmérsékletét közelítő melegségű szobában punnyadok ahelyett, hogy egy hűvös kocsmában küldözgetném lefelé a hűvös életmentő nedűt. Ebből az okból kifolyólag aztán ne is csodálkozzatok, ha hirtelen felindulásból a levrov közepén lesz a levrov vége, mert hirtelen felindulásból elrohantam életet menteni. Mármint a sajátomat. :) Ezenkívül amúgy nincs semmi extra velünk, jól vagyunk, szépek vagyunk, kedvesek vagyunk, iszogatjuk a PC Gurus bögréből a kakaót, aztán hamarosan csomagolunk, és irány a tábor. Csak vicceltem. Kakaót nem is iszunk.

MINDENEKELŐTT: MEGVAN MENYUS!

Szia Brazil! Olvastam a levrovot, s láttam, hogy fogalmad sincs, hogy ki vagyok... Nos, én szerkesztem a Heroes rovatot a CD-n, s a (megváltozott) címem az alábbi: menyhart_laszlo@freemail.hu. Ja, és az a „kis 100 kb-os csatolt izé" elmentés volt Heroes 3 alá. Tudom, hogy nem fogod már visszakeresni srác címét, s megírni neki az én új címemet, de legalább te tudd... Be is fejezem a mailomat, tudom, hogy sok-sok olvasatlan levél vár még rád... Üdvözlettel:

Menyhárt László, alias MENYUS

Ööööőö, bocs :) Ég a pofámon a bőr (bár mondjuk, egyáltalán nem viseli meg, igen vastag), hogy ennyire tudatlan vagyok, de hát mit csináljak, nekem nincs naprakész nyilvántartásom a cikkírókról. Őszintén megmondva egyáltalán semmilyen nyilvántartásom sincs, általában az újságból is max. a levrovot olvasom el, tehát kissé alultájékozott vagyok ilyen téren... :) <*Tanúsítom, nem igaz, hogy csak levrovot olvas, de meglehet, jól hangzik... Duzzadt ego rulz. Lily*> Most viszont némi elégtételként íme itt van Menyus, e-mail címmel együtt, most már aztán senki sem mondhatja, hogy nem lehet elérni. Na meg erről még csak annyit, hogy ha akartok valakinek írni valamit, előbb nézzétek meg a rovatokat, az elérhetőségek általában ott vannak...

EGY ÖREG FAN ÍGY LÁTJA MOST...

Szia Brazil! Amit előzetesben tudni kell rólam, hogy nagyon nagy PC Guru fan voltam, de „felnőttem" és mostanában nem olvastam - cirka 2 éve. Kezembe került a PC Guru legutóbbi száma (?), és persze, hogy a levrovval kezdtem. Ekkor rendesen ledöbbentem. Ennyit változott volna minden? Nem Ti, az újság jó, mint mindig és nem is ezért írok. Mélyen le a kalappal előttetek. Mi sem bizonyítja jobban, hogy az első számtól kezdve meg volt az összes, amíg „abba nem hagytam". Amiért írtam, az az emberek mentalitása, amit Te is kellőképpen tükröztél a legutóbbi levrov hasábjain. Amit írtak, az szánalmas. Hová tűnt az a régi jó számítógépes közönség? Pedig korántsem vagyok öreg, hozzátok képest még fiatal is. Pontoson az ilyen emberek miatt hagytam abba az újság rendszeres megvásárlását. Elegem volt abból, hogy az ember fellapozza a kedvencét a kedvenc oldalánál (aki kitalálja, mi lehet, az kap egy sört) és csak suttyókkal találkozik (nem, nem a tördelőre vagy a korrektorra, esetleg a szerkesztőre gondoltam, még csak nem is rád, Brazil:)), akik értelmetlen marhaságokkal traktálják, és nem egyszer fikázzák az újságot. Régen volt „filingje" a leveleknek, amelyeket beküldtek. Lehetett rajtuk hangosan röhögni a buszon, mellékhelységben... stb., és ezt szerettem. Ha ma visszatérnék ahhoz a régi jó szokásomhoz, hogy megvegyem az újságot, akkor valszeg azt csak a levrov miatt tenném (a többi rajta van a neten, és ebben az anyagias világban...), de elolvasva a legutóbbi számot, sajnos nem ér meg ennyit. És a legszomorúbb az egészben, hogy erről tényleg nem Ti tehettek. Ha anno bementem a suliba, és hozzáértő körökben elhangzott a Brazil szó, mindenki csak másodsorban gondolt az országra **(Na mondjuk, ez azért túlzás. Szerintem az országra senki sem gondolt. Braz)**, ez pedig jelentett valamit. Sajnálom, hogy ennyire csalódtam a leveleket beküldő emböckékben, de ez one. Mindenesetre kívánok Nektek kitartást, mert megéri. Ti még mindig a legjobbak vagytok... az első számtól kezdve. Na de elég a s***nyalásból! :) Közöld le ezt a levelet, ha gondolod, hadd tanuljanak a suttyók (tisztelet a kivételnek), én pedig ígérem, hogy megveszem a következő számot is. Ki tudja, talán újra PC Guru-addict leszek. Summa summarum, sok sört (gumicukor not rulz) és nagy melleket:

Shadoan tha Bastard

Nem kívánok különösebb kommentárt hozzáfűzni, ez is valós vélemény, komoly igazságalappal. Persze ne feledkezzünk meg róla, nem csak a világ változott körülöttünk, hanem mi is vele együtt. De kétségtelen tény, ma valóban sokszor olyan igénytelenséggel találkozik az ember, hogy hello. Ha csak arra gondolok, hogy amikor autókázás közben bekapcsolom a rádiót, és onnan micsoda noname gagyi szemét igénytelen hulladék fröcsög ki öt perc alatt, nos, már akkor kicsit rosszul érzem magam, de ha továbbgondolom, hogy ugye ilyen is csak akkor van, ha ilyenre van igény, meg közönség... Báz... Lehet, hogy velem van a baj, majd valahogy én is megpróbálok elveszteni az IQ-mból egy pár pontot, bár akkor meg már olyan buta leszek, hogy haza se találok talán, de ez mindegy, viszont sokkal boldogabb leszek a tömegben, és majd ahhoz is jó pofát fogok vágni és vigyorogva bégetek, amikor elvisznek a vágóhídra. Hanem van itt mégiscsak a leveledben valami, ami nem tetszik, leszámítva azt a csöppséget, hogy nem szereted a gumicukrot. Szóval, hmm, bocsi, de már ne is haragudj, de a nagy melleket nem szeretném, valahogy hülyén érezném magam 120-as mellbőséggel megáldva, bár kétségtelenül üde színfoltja lennék a városnak... :)

EGY KIS BÖLCSESSÉG

Egy filozófia professzor az előadását úgy kezdte, hogy fogott egy konzervüveget, és feltöltötte kb. 5 cm átmérőjű kövekkel. Rákérdezett, hogy ugye tele van az üveg. Igen - volt a válasz. Ezután elővett egy dobozt, tele apró kaviccsal, és elkezdte beleszórni a kavicsokat az üvegbe. Miután a kavicsok kitöltötték a kövek közötti üres helyeket, megint megállapították, hogy az üveg tele van. A professzor ezután elővett egy dobozt homokkal, és azt kezdte betölteni az üvegbe. Természetesen a homok minden kis rést kitöltött. - És most - mondta a prof - vegyék észre, hogy ez az önök élete. A kövek a fontos dolgok - a családod, a partnered, az egészséged, a gyerekeid -, ha minden mást elveszítenél, az életed akkor is teljes maradna. A kavicsok azok a dolgok, amelyek még számítanak, mint a munkád, a házad, az autód. A homok, az összes többi. Az apróságok. Ha a homokot töltöd be először, nem marad hely a kavicsoknak és a köveknek. Ugyanez történik az életeddel. Ha minden idődet és energiádat az apróságokra fordítod, nem marad hely azoknak a dolgoknak, amelyiket igazán fontosak számodra. Fordíts figyelmet azokra a dolgokra, amelyek alapvetők a boldogságod érdekében. Játssz a gyerekeiddel. Szakíts időt orvosi ellenőrzésre. Vidd el a párodat táncolni. Mindig lesz időd dolgozni, takarítani, vendégeket hívni, rendet rakni. Először a kövekre figyelj - azokra, amik igazán számítanak. Állítsd be a prioritásokat. A többi csak homok. Később azonban az egyik hallgató fogta az üveget, amelyről a prof és a többiek megállapították, hogy tele van, és beleöntött egy üveg sört. Természetesen a sör kitöltötte a homokszemcsék közti hézagokat, így az üveg tényleg tele lett. Tanulság: Nem számít, mennyire van tele az életed, mindig van benne hely egy sörnek!

Ezt a kis levélkét a Korr.-tól kaptam, álljon itt mindenki komoly okulására. :) Lám-lám, a Korr. is hasznos lehet néha. Néha. :)

(Nos, az igazsághoz hozzátartozik, hogy hosszan tartó pillanatnyi rövidzárlat folytán nem ugrott be Brazil koma e-mailcíme, és a Lilynek küldtem el, hogy forwardolja. -Megmakkantál, hogy bölcsességet küldesz neki? – kérdezte az anyatigris, miután eleget tett kérésemnek... - Nem, nem - feleltem -, eszembe nem jutna ilyenekkel fárasztani szegény Báázt, de ugye az az utolsó sor... - a korr.)

LEVROVMAKING SECRETS

(Ez a cím már az asszimilálódási folyamatom első része, rájöttem ugyanis, hogy csak magyarul beszélni és írni, illetve megszólalni sem menő dolog Magyarországon. Lassan nem is várom el; múltkor pölö az egyik (magyar) autópálya-kijáratánál minden lehetséges nyelven megköszönték, hogy őket választottam, csak magyarul nem. A pénzem azért jó volt nekik, na, de mindegy, ez nem szorosan ide tartozik, csak úgy beugrott. Braz)

Csá, Brazilkám! Csak azé írok, mert kíváncsi vagyok, hogy egy átlagos olvasó által küldött átlagos levél mennyi idő elteltével kerül be a levrovba, ha egyáltalán bekerül. Csak ennyi.

(Endrédi Máté)

Ez úgy működik, hogy a megjelenés után érkezett leveleket gyűjtögetem szépen egy nagy kupacba; amit esélyesnek tartok a levrovba kerülésre, azt szépen megjelölöm, ami nem nekem szól, vagy nem tudok vele mit kezdeni, azt továbbküldöm valakinek, aki remélhetőleg nem olyan hülye, mint én, némelyikre meg válaszolok. A levrov írásakor aztán már csak az előre megjelölt levelekből kerülnek be néhányan egyenes kieséses versenyen történő részvétel után. Utána fogom az egész mindenséget, és szépen félrerakom egy erre a célra igen alkalmas kis mappába, hogy ha kell, mindig minden meglegyen. És aztán kezdődik az egész elölről. Nos, tehát a válaszom az, hogy az a leveled, amelyik az aktuális levrov elkészítése után érkezett, és nincs az utána következő újságban, akkor már nem is nagyon lesz. That's simple :) Ez nem igaz viszont a megválaszolásra szánt, illetve arra érdemes levelekre, mert azokkal kapcsolatban elképzelhető, hogy érkezik válasz, akár ha pár hónap múlva is... :)

RPG MESE :)

Sötét folyósón kalandozok három hű társammal: Drizzt D'ourdennel, a renegát sötét elffel, Gvenvivárral, a fekete macsesszal, és Catti-Brie-vel, a Forgotten Realms Pamela Andersonjával. Szal nagyban kalandozunk, mikor abban a bizonyos folyosóban megpillantunk 3 gonosz szörnyet: egy kő-trollt, egy hatalmas orkot, és mögöttük egy Beholdert! ***(Úúúútálom a Beholdereket...:))) – a korr.)*** Ahogy közelebb érünk, észrevesszük, hogy a fejük fölött lebegő aranyszínű kiírás és a ritka hosszú HP gerenda tanulsága szerint ez 3 nevesített gonosz! Még közelebb megyünk, addig, míg sikerül elolvasni a nevüket: a troll felett a törd., ***(Ehh biztos, hogy nem tévesztetted össze a mesét valami görög mítosszal? Pl. Törd.= Adonis:) A többiekre találó a hasonlat bár a Beholder egy manóken a Brazilhoz képest:) - a törd.)*** az orknál a korr. és a beholdernél pedig a Brazil név olvasható. ***(Piszok mázlid vanámmá, hogy o'knak neveztél, kisapa. Me' külömbe' begu'ultam vóna ám jól. A ződ nép e'ős, a ződ nép ügyes, a ződ nép okosságos, a ződ nép mindig elő'e küdi a gobbókat, ezé' a ződ nép győzni fog!! Waaagh!!! – a korr(k).)*** Nekikezdünk a harcnak. Először a korr. támad, és sekély ork nyelvtudásával elordítja magát, hogyaszondja: JUK! Erre Drizzt fél életereje odavész, de jómagam (Wulfgar) se vagyok rest: megküldöm a korr. fejét az Égisz agyarral. Kritikus sebzés. Leszáll a feje (ez tán eléggé kritikus...). ***(Na pe'sze, nem vót gobbó a kő'nyéken... - a ko"(k).)*** Erre a törd. egy olyan sziklát hajít Catti felé, amire középre zárt levrov van vésve, változó sorközökkel. Cattinek sikerül félreugrania, mire Guen nekiurik a törd. hasának, és a hátán jön ki. **(Arrrgghhhhh... Nyekk - a törd.)** Már csak Braz maradt, aki viszont elkapott engem: gumicukor-fonálon lógó sörösdobozával hipnotizál, és a mentálellenállás-dobást is elbukom. De hál' istennek Catti villanó nyílvesszőível ékesítette Braz ocsmány képét **(Hát ez talált:) - a törd.)**. Hát ezt a csatát is túléltük.

Bye - Wulfgar, the Wildd

Hehe, tök jó. :) Ezékért a levelekért érdemes csinálni ezt az egészet, ilyenkor egészen jó kedvem támad, bár komolyan kételkedem benne, hogy biztos rólunk szól-e a dolog. Mert hát jóóójóóóóó, a törd. tényleg közelít agyi kapacitásban egy trollhoz, a korr. valóban ork módjára dorongol le néha, amikor már nagyon levrovot akar alakítani, ezek rendben is vannak, talán még kinézetre sem sokkal szebbek nevezett lényeknél, de hát azt már nem is értem, miért lettem én beholder. Az rendben van, hogy olyan okos és intelligens vagyok, mint egy beholder, na de hát én annyira, de annyira, de annyira jó szívű, kedves és szeretetre méltó vagyok, hogy nem is értem, mit keresek én ilyen gonoszok társaságában, ugye... :) Persze tényleg nem értem sokszor, valóban mit keresek én a Törd. meg a Korr. borzasztó társaságában... *(Keresel valamit? Mit is? – a korr.):))))))) (Ja ha velem van, akkor a sörömet:) Ja és kikérem magamnak a középre-zárt levrovot! - a törd.)*

KONFIG

Hi! Lenne egy egyszerű kérdésem (illetve 2). Mit tartotok TI(!) az átlagos magyar konfigurációnak, és ti mit használtok? Pllllíííííízzzzzz mon' meg mert engem nagyon, de nagyon érdekel. Még egy ?és: lesz jövőre Guru tábor?

Nem pontosan értem a dolgot az átlagos magyar konfigurációval kapcsolatban. Mert ugyanis itt lehet arra is válaszolni, hogy 1. szerintünk nektek átlagban milyen gépeitek vannak, 2. arra is, hogy mi az, amit ma megengedhettek magatoknak, 3. meg arra is, hogy mi az, amit ajánlunk. Nézzük csak sorban. Az 1-es pontra a válaszom: pont fogalmam sincs, elég nagy a szórás, a Pentium 130-tól az Athlon 1500-ig nyilván minden van, de nem tudok rá érdemlegeset válaszolni, saccolni meg felelőtlenség és hülyeség. 2. Lásd 1-es pont. 3. lásd szintén 1-es pont. Szóval ezekre kb. ilyen értelmes válaszokat lehet csak adni. Talán érdemes lenne egy ilyen kérdőívet kiadni az újságban újra, bár ezek feldolgozása embertelen feladat, és túl sokat nem is számít, hiszen a teljes játékok gépigénye aránylag szerény (egyelőre... :), az új játékokat meg nem hozzánk igazítva fejlesztik. < *Volt ilyen felmérésünk, de már legalább fél éve, de nem nevezném a PC Guru olvasótáborának gépeit „átlagos magyar konfigurációnak". Lily* > Én mindössze annyit tanácsolnék, hogy ha gépvásárláson, illetve bővítésen töritek a fejeteket, próbáljatok meg valami olyat venni, ami vélhetőleg hosszú távra elegendő lehet. Ma már szerencsére igen elfogadható áron lehet komoly teljesítményű processzorokat kapni, amelyek ugyan elavultnak számítanak félegy év múlva, de a teljesítményük tökéletesen megfelelő. Ugyanez elmondható a videokártyákról is, csak az a lényeg, hogy ha teheti-tek, a vásárlás pillanatában az elérhető legjobbnál ne vegyetek sokkal kisebbet. Az elérhető legjobbakat nem mindig érdemes megvenni, hiszen ezek minimális teljesítménytöbblettel rendelkeznek, viszont sokkal drágábbak. Az általunk használt konfigurációkról sem szeretnék nyilatkozni a többiek helyében, csak a sajátomat tudom pontosan megmondani, amely jelenleg így néz ki: AMD Tbird 1200, 512 MB ram, 60 GB winchester, Matrox G400, meg van egy 17"-os monitorom. Meg némi extra ezeken felül, de hát az csak sallang ugye. :) (Na, akkor szégyenkezzen itt az enyém is: Pentium 366, 256 MB ram, 15 GB merevlemez, Voodoo3, 19"-os monitor, hogy jobban lássam a betűket. Nem, nem, nem ismerem a Wordben a nagyítás funkciót. – a korr.) De szerintem ennél lényegesen kisebb és olcsóbb konfiggal is el lehet lenni sokáig, én pl. mindenkinek nyugodt szívvel javaslom az AMD Duron vagy Intel Celeron procikat, olcsók és jók, mindenképpen rakjatok a gépbe 128 MB memóriát, az most amúgy is nagyon olcsó, videokártyát meg olyant, amilyenre szükségetek van, én pl. láthatóan tipikusan nem vagyok 3D gamer típus... :) A jövő évi táborról pedig még nem tudok nyilatkozni, ki tudhatja. Még az idein sem vagyunk túl. :)))

MIT ÉRNEK A TESZTEK

Szóval arról van szó, hogy nem bánnám, ha a levrovban válaszolnátok a kérdéseimre. Nemrég még egy noname Geforce2MX ült a gépemben, de lecseréltem egy ATI Radeon VE 32MB-re. Elkezdtem tesztelgetni, és különös dolgok történtek. Először is a 3DMARK2001 csak software T&L rendereléssel futtatja a teszteket, és sokkal gyengébb eredmények jönnek ki, mint az MX-szel. A 2000/9-es guruban meg nagyon jókat írtatok a kártyáról, meg egy idei számban is az volt, hogy inkább ezt vegyük. Most akkor ez hogy van? Mivel gondolom, más is járt így, válaszoljatok légyszi! Egyébként a játékokban jó a kártya, de ha nincs benne a hardware T&L, akkor nem lesz időtálló befektetés. A 3DMARK2000-es tesztekben jobb a kártya, mint az MX, és pl. a No One Lives Forevert először játszottam 1024x768-as felbontásban szaggatásmentesen max grafikai beállításokkal.

Nem kellett volna meglepődnöd a sw T&L-en, soha senki nem állított olyat a Radeon VE-ről, hogy tudna ilyet, ezért aztán az sem nagy csoda, ha a T&L-t hardveresen támogató kártya egy ilyen teszt során gyorsabbnak bizonyul. Szerintem jól összekeverted a sima Radeonnal, amelyik tényleg bír eme jeles képességgel. :) Ez azonban - mint te is tapasztalhattad - tökéletesen nem jelent semmit a jelenlegi játékok esetén. Az ok ugyanis az, hogy a programok nem használják ki az ebben rejlő plusz erőt és tudást, ergo, ha van ilyen T&L kártyád, akkor örülsz neki, meg lefuttatod a teszteket és akkor kb. ennyi is. A jövőben persze elképzelhető változás, de véleményem szerint korántsem lesz jellemző, hogy a játékok sírva könyörögnek az elindulás előtt mindenféle extra tudású kártyáért. Na, de visszatérve a teszt dologra, jól látható tehát, hogy bizonyos területek külön-külön nézegetve állatira jó teljesítményt adnak, ettől függetlenül az összkép és a végeredmény számít igazán. Olyan ez, mintha egy kis kedélyes zöld Trabantba beszerelnék egy spéci sportkormányt, és azt várnám tőle, hogy mostantól én leszek az autópályák királya. Egy szó, mint száz, ne hagyjátok magatokat mindenféle hangzatos teszteredményekkel elkápráztatni, vakítás az egész.

FIGYUZZATOK CSAK

Szia Braz.! Sört és békességet! Nem akarok álszent lenni, DE! VEGYETEK eredeti CD-t! Én egy naggggyon amateur programozó vagyok, és van már egy-két-öt progim. Higgyétek el, a legbénábbal is többet szenvedtem, mint bármelyik játékkal. Na most képzeljétek el a játékkészítőket, akik akár 3 évig is dolgoznak egy programon! ÉLJEN A PC ÉS AZ ORIGINAL CD!!! Ceva!

AlmostGood (Bertalan Zsolt)

U. i.: Lécci tegyél be, mert szerintem ez fontos! U. i. 2.: Sz*r az új CD! De nagyon!

Látjátok, mennyire meg tudja változtatni az ember értékrendjét valami olyan, amiről már tudja, mennyi munka, meg egyéb van benne? Mellesleg ilyen a CD kezelőfelülete is, ezzel kapcsolatban nem is akarok sok mindent mondani, mint 1. amit már mondtam, hogy szerintem jó, és nekem még mindig tetszik, és jól kezelhetőnek tartom, 2. a fenti levélből kiindulva tessék kérem, lehet jobbat csinálni. :)

GAMES DOWNLOAD

(Na, mit szóltok? Megint egy jó cím, bár majdnem azt írtam, hogy játékletöltések vagy ilyesmi, de észbe kaptam hamar. Mérem egy műszerrel az IQ-mat közben, de sajnos még nem esett látványosan. Bár, ha jól látom, amit nálam mutat értéket, az alatt már nem sok osztás van. :) Braz)

Hi. Asszeretném kérdezni, hogy honnan lehet játékokat letölteni???

PLIZ válaszolj (Black Messa)

Íme egy értelmes levél, és mindössze egy mondat, tetszetős. A válasz viszont egyáltalán nem egyszerű, mondhatni szerteágazó lenne, ha akarnám, persze nem akarom, ez itt nem internetajánló rovat. Az első kérdés, hogy shareware, freeware vagy valami jó kis kalózcuccot akarsz letölteni? Utóbbiban nem tudok segíteni, akár hiszitek, akár nem, egyetlenegy ilyen helyen sem vagyok járatos. Shareware és freeware játék hegyeket viszont szinte bárhonnan lehet töméntelen mennyiségben lerángatni a netről, egészen változatos minőségben, a legvadítóbb gagyitól a nagyon profiig minden van. Mondjuk, én ilyeneket sem szoktam letölteni, és így aztán ilyen helyeket sem tudok sorolni félkézről, de tételezzük fel, hogy felkerestek egy jól képzett keresőoldalt (www.google.com, www.altavista.com, www.yahoo.com vagy akármi), és beírjátok a következő mágikus szavakat pl.: freeware game download, és kaptok százezer találatot. Esetleg kiindulásnak a download.cnet.com-ot mégiscsak ajánlanám, pl. ott is mindenféle okosság van, persze játékok is. Végül kiemelném a www.freeloader.com oldalt, ott számos régebbi kereskedelmi játék szabad verzióját le lehet tölteni.

Ennyi fért mára ide, és már ezen is csodálkozok, hogy ilyen sokáig bírtam ebben az irdatlan hőségben, hát egy hős vagyok *(Nem kettő? – a korr.)*. Jók legyetek, élvezzétek a nyarat, meg mindent, továbbra is éljenek a csajok, pusszantás mindenkinek.

Brazil

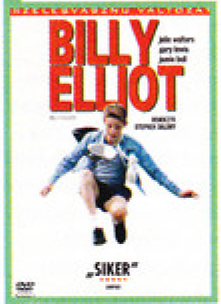
brazil@vogel.hu

KÜLVILÁG

BLÖFF (SNATCH)

Rendező: Guy Ritchie
Szereplők: Alan Ford, Brad Pitt, Benedico del Toro, Dennis Farina
Hang: Dolby Digital 5.1 angol
Kép: 16: 9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, spanyol, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, horvát
Extrák: Így készült, Interjúk, Filmbemutató és TV reklámok, Storyboardok, Fotógaléria, Törölt jelenetek és kommentárok, Produkciós jegyzetek, Filmográfiák és sok rejtett extra.

London nem a csendes arisztokraták és a nyugodt komornyikok városa. Rablók, szélhámosok, ravaszkodó kettős és hármas ügynökök, hamiskártyások és disznótenyésztők népesítik be. Legalább is ez a benyomása Négyujjú Franknek (Benedico El Toro), aki egy lopott gyémánt kézbesítése közben átmenetileg itt pihen meg. Ugyanis találkozik Penge Borisszal, aki ráveszi, fogadjon egy illegális bokszmeccsen. A kő elúszik, és örvény támad a nyomában: méghozzá olyan, amelyik felforgatja az egész londoni alvilágot. Színre lép Mickey (Brad Pitt), az ír roma bunyós, néhány ortodox zsidó gyémántcsempész, pár mindenre kész bérgyilkos és társaik. Mindannyian az eljátszott gyémántot akarják, az pedig fel-feltűnik, majd újra alámerül a számtalan egymást keresztező érdek, tengernyi blöff, hazugság és csapda forgatagában. Ahogy a szálak összekuszálódnak, kutyák, gyémántok, cigánykaravánok, nehézfiúk és fegyverek kavarognak a zűrzavaros csetepatéban. A Ravasz, az agy és két füstölgő puskacső rendezőjének legújabb filmje igazi kultfilm, amely a minőségéhez méltó DVD prezentációt kapott. Kötelező darab!!



BILLY ELLIOT (BILLY ELLIOT)

Rendező: Stephen Daldry
Szereplők: Jamie Bell, Julie Walters
Hang: Dolby Digital 5.1 angol
Kép: 16: 9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, francia
Extrák: Így készült a film, Filmbemutató, Filmográfiák, Produkciós jegyzetek

Amikor a 11 éves Billy (Jamie Bell) a bokszedzésen megpillantja a terem másik sarkában folyó balettórát, a mozdulatok varázsa többet nem engedi el képzeletét. Hamar balettcipőre váltja bokszkesztyűit, hogy titkon besurranhasson Mrs. Wilkinson óráira, aki jó szemmel felismeri Billy tehetségét. Eközben Billy apja (Gary Lewis) és bátyja, Tony (Jamie Draven), akik mindketten részt vesznek a bányászsztrájkban, csak nagy nehézségek árán tudnak kenyeret tenni a család asztalára. Keserűségük gátja akkor szakad át, amikor rájönnek, hogy a bokszedzésekre szánt pénzt Billy kevésbé férfias elfoglaltságra pazarolja. Amikor Billy nem járhat többé a balettórákra, marad a bánat nemrég elhunyt édesanyja és az aggódás az egyre szenilisebb nagymama (Jean Heywood) miatt. Iskolatársával, Michaellel (Stuart Wells) való barátsága egyre mélyebbé és őszintébbé válik, míg Debbie, Mrs. Wilkinson lánya eddig nem ismert érzelmeket ébreszt benne. Mrs. Wilkinson végül rábeszéli Billyt, hogy - ingyen - magánórákon taníthassa, és elárulja, mik a tervei vele: felvételire küldi a balettiskolába.

A Billy Elliot egy kisfiú önfelfedezésének története, aki véletlenül rájön, hogy mindennél jobban szeret táncolni. Nem adja fel a küzdelmet, hogy a kulturális sztereotipiákkal, családjának válságával és a bányászsztrájk nyomasztó légkörével dacolva az álmának élhessen.

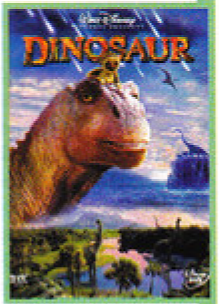
JÉG ÉS FÖLD KÖZÖTT (VERTICAL LIMIT)

Rendező: Martin Campbell
Szereplők: Augie Davis, Bill Paxton, Chris O' Donnel
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, Dolby Surround magyar
Kép: 16: 9 (2:35.1); Felirat: magyar, angol, görög, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, bolgár, török, dán, svéd, finn, norvég, arab
Extrák: Így készült a film, Audiókommentárok, National Geographic kisfilm, Filmográfiák és filmbemutatók

Aki a világ legmagasabb, legveszélyesebb csúcsait akarja meghódítani, annak fel kell készülnie a tragédiára. Ám amikor Peter Garrett (Chris O'Donnel) kénytelen végignézni édesapja halálát, megfogadja, hogy soha többé nem megy a hegyek közelébe. Húga az ellenkező utat választja. Meg akarja mutatni, hogy apjuk nem halt meg hiába: ő akar helyette feljutni a világ tetejére. A K2 azonban nem adja meg magát könnyen; Annie Garrett társaival együtt bezuhan egy jégkráterbe, és eltűnik. Mivel mindenki úgy gondolja, hogy a mentőexpedíciónak semmi esélye, Peter kénytelen megváltoztatni fogadalmát.

Olyan embereket toboroz, akik minden határt szívesen lépnek át, és bátran szembenéznek a halállal. Semmi esélyük: mégis nekivágnak az útnak. Egyikük sem hajlandó elfogadni a régi szabályt: odafönn nincsenek haldoklók. Odafönn csak halottak vannak.

Az Aranyszem és a Zorró álarca rendezőjének kamerája hihetetlen és rémisztő vidékre vezeti a nézőt. Az embertelen tájon a kalandok szédítő tempóban követik egymást.



DINO (DINOSAUR)

Rendező: Eric Leighton és Ralph Zondaq
Szereplők: Dinoszauroszok és más egyéb állatkák
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, magyar
Kép: 16: 9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, görög, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, bolgár, török, dán, svéd, finn, norvég, arab
Extrák: 3 dimenziós munkanapló, Törölt jelenetek, Dinoszauruszmodellek, Így készült, Jelenetek több megvilágításból, Storyboard, Alternatív befejezés, Zenés videó, Audiókommentárok és sok meglepetés

Sok millió évvel azelőtt, hogy az ember megjelent volna a Földön, titokzatos dzsungelek és különös lények népesítették be a világot. Néhány apró és játékos lemúr elhagyott dinoszaurusztojásra talál: amikor egy kis dinó kel ki belőle, örökbe fogadja, és fölneveli az újszülöttet. A lemúr szülők fiukként szeretik az idegent - még akkor is, amikor a kamaszodó Aladár százszor nagyobb és ezerszer nehezebb, mint mostohái. Ám közös boldogságuknak váratlan katasztrófa vet véget: nem messze lakóhelyüktől hatalmas meteor csapódik a tengerbe, eddigi paradicsomuk pedig kiégett, kietlen kősivataggá válik. A lemúroknak és Aladárnak menekülnie kell. Út közben addig ismeretlen tájakat látnak, és ismeretlen lényekkel találkoznak. Aladár néhányszor kénytelen megmenteni barátait, hogy végül együtt juthassanak el oda, ahol ismét érdemes élni.

A Walt Disney stúdió mesés hagyományait a legmodernebb komputertechnikával egészítette ki, hogy hihetetlen életszerűséggel vihesse vászonra a dinók különleges kalandjait

Sasa

NYEREMÉNYJÁTÉK

Ettől a hónaptól filmes nyereményjáték-sorozatot indítunk, amelyben az InterCom jóvoltából felajánlott filmes ajándékcsomagokhoz juthattok. Ha megválaszolod az alábbi kérdést, és a választ eljuttatod hozzánk, tiéd lehet egy Jég és föld között csomag.

Sorolj fel két filmet Bruce Campbelltől, a film rendezőjétől.

Beküldési határidő: 2001. Augusztus 31.

A levelezőlapra írjátok rá: DVD

Cím: Vogel Publishing Kiadó, Budapest 3. Pf. 2001, 1300

DVD

FINAL FANTASY
A HARC SZELLEME

Írta: Al Reinert, Jeff Vintar, Hironobu Sakaguci.
Zene: Elliot Goldenthal. Látvány: Mario Borelli
Rendezte: Hironobu Sakaguci

A teljes egészében számítógép által életre keltett, egész estés mozifilmek ez ideig csak a szórakoztatásra koncentráltak. A Pixar Animation műhelyében készült 1995-ös műfajteremtő Toy Story, majd az Egy bogár élete (1998) az önfeledt kacagtatást tűzte ki célul, csakúgy mint az azt követő Toy Story 2 (1999) és az idén novemberben bemutatásra kerülő Monsters I.N.C. A Pixar egyeduralkodóként, minden rekordot megdöntve hatalmas sikereket ért el. 1995-ben azonban méltó vetélytársra akadt, amikor a DreamWorks S.K.G. gondozásában megszületett a PDI első CGI animációs filmje, a Z a hangya, amely szakmai szempontokból messze maga mögé utasította az éppen aktuális Pixar csemetét, az Egy bogár életét. A közönség azonban másképp reagált, hiszen az „intelligens" humor jegyeit hordozó Z a hangya a mozipénztáraknál a várakozások alatt teljesített. A PDI azonban nem hagyta annyiban, és elkészítette a 2001-es év eddigi legnagyobb kasszasikerét a Shreket, amely a mai napig több mint 240 millió dollárt hozott csak Amerikában, s ezzel a teljesítményével olyan kasszasikereket utasított maga mögé, mint a Pearl Harbor, amelynek bevétele eddig nagyjából a marketingre költött bevételeket fedezi. A Shrek tehát bejött, tegyük hozzá, méltán, hiszen képi és verbális humorában új utat nyitott a stíluson belül, és a Disney görbe tükreként bebizonyította, hogy mindennemű szirup és őzikeszemű karakter nélkül is meg lehet hódítani a nézősereget. A kizárólag számítógépes animációval életre keltett képkockák immáron végérvényesen megvetették lábukat a mozikban, azonban eddig csak a szórakoztató filmek palettáját színesítették. A jég idén júliusban azonban végre megtörik, és a CGI történelem gyökeres fordulatot vesz, mivel a Square Pictures jóvoltából életre kel minden idők legsikeresebb játékprogramjának, a Final Fantasynek moziváltozata Final Fantasy: A harc szelleme címmel (a magyarországi bemutató augusztus 23.).

Az előzetesekből már előre sejthettük, hogy Hironobu Sakaguci rendezésében készített mű letér a Pixar és a PDI által kitaposott útról (ugyanis ez az első olyan film a műfajban, amelyikben az emberi szereplők megjelenítését illetően a maximális élethűségre törekedtek), de azt senki sem gondolta, hogy Sakaguci álma minden képzeletet felülmúló történetével és képi világával új etalonként debütálva maga mögé utasítja napjaink valódi Science-Fictionjeit.

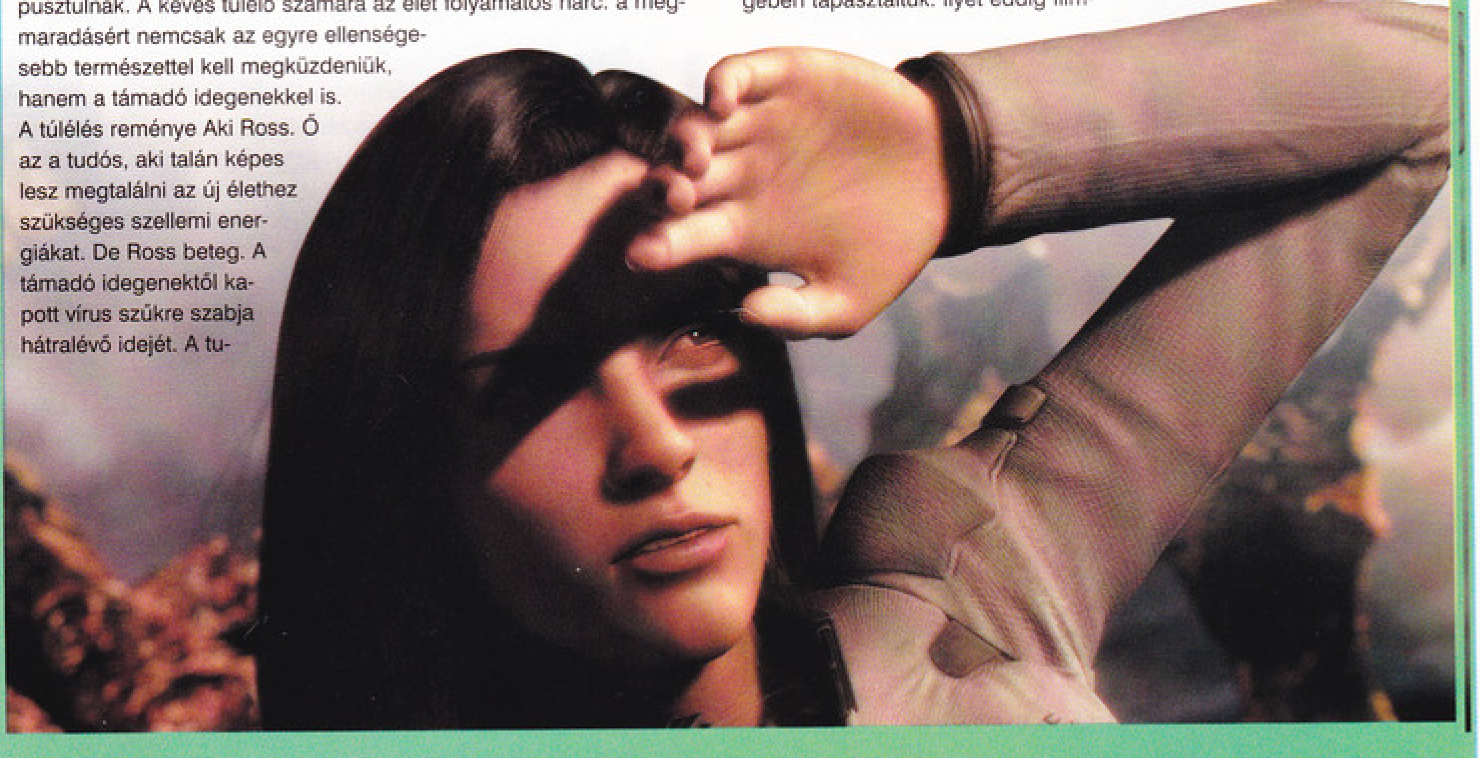
A TÖRTÉNETRŐL

2055-re a világ megváltozik. A városok romba dőlnek, lakóik elpusztulnak. A kevés túlélő számára az élet folyamatos harc: a megmaradásért nemcsak az egyre ellenségesebb természettel kell megküzdeniük, hanem a támadó idegenekkel is. A túlélés reménye Aki Ross. Ő az a tudós, aki talán képes lesz megtalálni az új élethez szükséges szellemi energiákat. De Ross beteg. A támadó idegenektől kapott vírus szűkre szabja hátralévő idejét. A tudós saját álmaiban kutat, és egy harci egység védelme alatt a vad vidéket járja. Ha az emberiségnek szerencséje van, valahol rátalál a megváltás szellemére. Csakhogy - mintha nem volna elég ellenségből - még valaki rájuk támad. Egy földi katona az, akinek egészen más elképzelései vannak arról, hogyan pusztíthatná el a földlakók támadóit.

A FANTÁZIA EREJE

A vetítés alatt és után Csongorral hosszú percekig beszélgettünk a látottakról, ám a mai napig nem voltunk képesek feldolgozni mindazt, amit a vásznon láttunk. Legelőször megpróbáltunk párhuzamot vonni a film és az alapjául szolgáló játékok között, ám konklúzióként csak a mérhetetlenül igényes kivitelezést és a komoly, fordulatos történetet találtuk, majd egyöntetűen konstatáltuk, hogy a programokért felelős Hironobu Sakaguci eddigi munkáihoz hűen újra képes volt megalkotni egy eddig soha nem látott világot.

A konkurensekhez képest a legszembetűnőbb változást a George Lucas Industrial Light and Magic cégénél kétszer akkora gépparkkal rendelkező Square Animation által renderelt animációk minőségében tapasztaltuk. Ilyet eddig film-



FILM

A Final Fantasy sorozatból eddig több mint 33 millió darabot adtak el világszerte. Ezzel az egyedülálló eredménnyel talán csak a kizárólag Nintendo játékgépekhez kapható Super Mario sorozat vetekedhet. Mivel a Final Fantasy sorozat eladásainak 98%-a Play Station gépekhez fűződik, a pletykák szerint a Square elhatározta, hogy a PS2 tulajdonosainak a film DVD megjelenésekor különleges kiadással kedveskednek. A kizárólag PS2 kompatibilis kezelőfelülettel készített korong állítólag számtalan extrát és több kameraállásból megtekinthető jelenetet tartalmaz majd

vásznon még soha nem láthattunk. Az emberi szereplők megvalósítása majdhogynem tökéletes (egyedül a mimikájuk tűnik néha „idegennek"), ami a cikk illusztrációját szolgáló képekből sajnos nem jön át. Érdekes, hogy a fotókat nézegetve plasztikusnak tűnő világ a celluloidon tökéletesen élethűnek tűnt.

Hihetetlen, hogy a karakteranimációk, a kamera-beállítások, a történet és a zene valósághoz messzemenőkig hű elegye olyannyira tökéletesen sikerült, hogy néha megkülönböztethetetlenné teszi ezt az élő szereplőkkel készített filmektől. Ugyanez az aprólékos munka jellemzi a történetírók és designerek munkáját is. Míg előbbiek a karakterek egyéniségének kidolgozásában és a cselekménydús történet hihető leírásában jeleskedtek, addig utóbbiak a szereplők köré épített világ minden apró részletének mintaértékű megjelenítésével nyűgöztek le minket.

Végre valahára megszületett egy olyan film, amelyik annak ellenére, hogy a már jól ismert kliséket használja, képes új színt vinni a tudományos fantasztikus filmek világába. A Final Fantasy párbeszédei átgondoltak, nélkülözik az amerikai filmekre jellemző „poénosnak" szánt töltelékszövegeket, s az idegen lények sem csak a szokásos legyőzésre váró g[illegible]sz funkcióját töltik be, mivel tetteik érthetők, indíttatásuk percről percre kristályosodik ki a mozinézők előtt. A mindezt körülvevő, misztikus, High Tech hangulatú tárgyak, fegyverek is szorosan illeszkednek a filmbe, és előrevetítik a lehetséges jövő képét, s teszik mindezt túlzások és röhejes túlcsicsázott formák nélkül.

Mint már említettem, a Final Fantasy minden elemében profi munka; olyannyira, hogy hibát még keresve sem találhatunk benne. Az év eddigi legjobb alkotása annak ellenére, hogy csak „animációs" filmről beszélek. Ha idén csak egyetlen filmet szeretnél megnézni a moziban, nyugodtan ülj be erre, hidd el, nem fogsz csalódni még akkor sem, ha eddig idegenkedtél a stílustól.

A Final Fantasy más, ilyen még nem volt, és sokáig nem is lesz... Hironobu Sakaguci képzeletének szülötte évekkel megelőzte a korát!

Most már csak George Lucas arckifejezésére lennék kíváncsi, aki az amerikai bemutatót követve minden bizonnyal a holdba rúgja merevlemezeit, amelyeken a világ első, kizárólag digitális kamerával készült filmje található: a Star Wars: Episode 2. George... George... nem lenne egyszerűbb végre a digitális technika helyett újra a fantáziádat használni???

Sasa

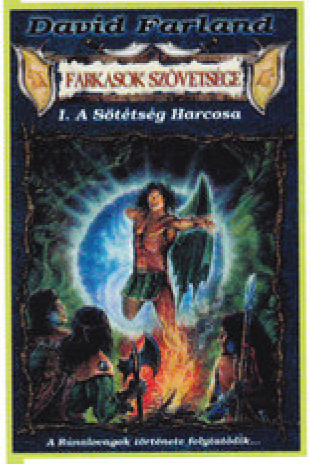
KÖNYVEK

BACSÓ PÉTER: 3 TANÚ
Kossuth Kiadó (2001)

Van a magyar történelemnek egy időszaka (az 50-es évek eleje), amikor olyan dolgok történtek, amelyeken csak sírni lehetett. Esetleg szörnyülködni. Nem tartanék most történelemórát, azt viszont szeretném elmondani, hogy a kötet központi figurái (Pelikán József, Virág elvtárs, Bástya elvtárs, Szipák úr és Sziráky Lucy) ennek a kornak tipikus alakjai.

A szatirikus, fanyar humorú írások görbe tükröt tartanak a ma embere elé, és a nevetés könnyeit csalják a szemekbe, pedig amikre fel akarják hívni a figyelmet, véresen komoly dolgok.

A kötetben található írások egyszerre szórakoztatók és elgondolkodtatók. Nem véletlen, hogy a belőlük készült filmek óriási sikereket arattak.



DAVID FARLAND: FARKASOK SZÖVETSÉGE I. A SÖTÉTSÉG HARCOSA
Excalibur Könyvkiadó (2001)

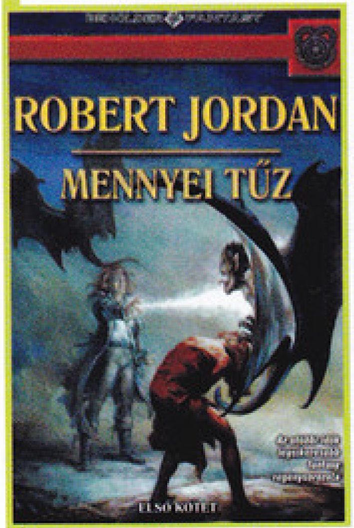
Akik olvasták annak idején a „Rúnalovagok" történetét, most biztosan örülnek, hogy kezükbe vehetik a folytatást. A többieknek azt javaslom: pótolják a hiányosságot, ellenkező esetben lemaradnak egy jó kis fantasyről.

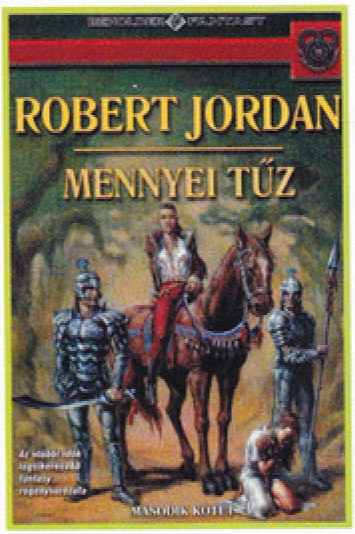
Az előző rész végén Gaborn Val Orden lett a Földkirály. Feladata védelmezni az emberiséget a sötét napokban. Persze szép számmal akadnak olyanok, akik más jövőt képzelnek el a világ, no és persze önmaguk számára.

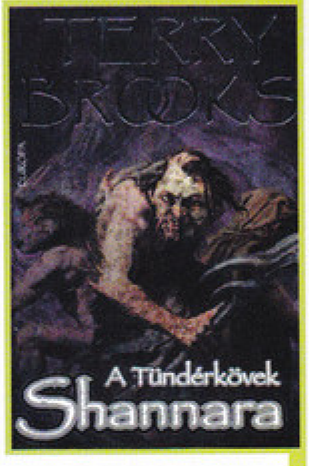
Ilyen alak Raj Ahten is, aki éppen akkor idézi meg a Sötétség Harcosát, amikor a Földkirálynak egyébként is meggyűlik a baja a férgekkel, akiknek kedve szottyant egy kis „randalírozásra". Győzzön a jobbik!

ROBERT JORDAN: MENNYEI TŰZ I-II.
Beholder Kiadó (2001)

Az Idő Kereke most Perrin nélkül forog tovább, és egyre nagyobb zűrzavarba sodorja Rand al'Thort, az Újjászületett Sárkányt, aki egyre jobban belejön szerepébe. Miközben igyekszik meggyőzni az aileket, hogy ő Az, Aki a Napkeltével Érkezik, megpróbálja elsimítani a testvérháborút és összeszedni azt a hatalmas sereget, melyet majd a Sötét Úr ellen vezethet. Terveit többször keresztezik a shaidók és a Kitaszítottak is. Eközben Mat kétségbeesetten szeretne menekülni Rand mellől, de egyre világosabbá válik: nem kerülheti el a hőssé válást. A csapat többi tagja pedig szerte a világban igyekszik életben maradni, és mindent megtenni a siker érdekében.





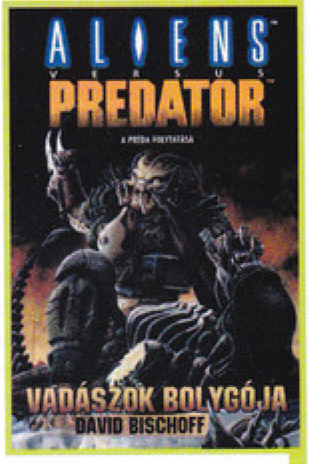


TERRY BROOKS: SHANNARA III. A TÜNDÉRKÖVEK
Európa Könyvkiadó (2001)

A Shannara-ciklus kötetei Négyföld páratlan világába vezetnek bennünket. „A Tündérkövek" a nyugatföldi elfek történelmének sorsdöntő küzdelméről szól, melynek tétje halálos.

Az elf fővárosban a hatalmas, mágikus erejű csodafa haldoklik. A fát ősi mágia hívta életre, és feladata, hogy elzárja az utat a világba visszatérni vágyó démonok előtt. Egyetlen lehetséges megoldás van a világ népei számára: a Választottak egyikének el kell vinnie a csodafa egy magját a Vértűzhöz (az életerő forrásához), és bele kell dobnia.

Ha sikerrel jár, a Tilalom ismét erős lesz, és a démonoknak újra csak a bosszú tervezgetése marad. Ha elbukik, jaj az élőknek.

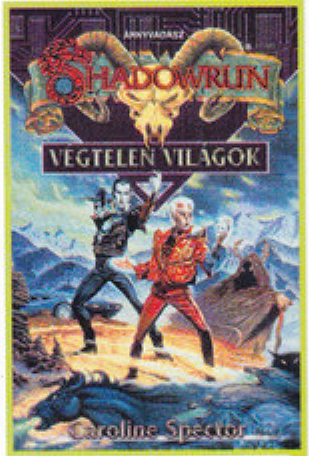


DAVID BISCHOFF: VADÁSZOK BOLYGÓJA
Szukits Könyvkiadó (2001)

Vannak dolgok, amiket a végtelenségig lehet cifrázni. Ilyen az Idegenek és a Ragadozók kapcsolata. Ja, az embereket majdnem kifelejtettem, pedig általában őket is érinti, ha ezek ketten egymásnak esnek.

Livermore Evantson jó dolgában nem tudja, mit csináljon, ezért létrehoz egy különleges vadászparadicsomot.

Machiko Noguchi két évet töltött Vadászként a Ragadozók között, jelenleg viszont egy bányászbolygón vegetál. Rendkívül tapasztalt harcos, és nő létére egyáltalán nem ostoba. Elfogadja Evantson vadászatra szóló meghívását, és amikor furcsa dolgokat lát (szabadon garázdálkodó T. Rex, klóngyár), elkezd nyomozni. Aztán elszabadul a pokol.



CAROLINE SPECTOR: VÉGTELEN VILÁGOK
Beholder Kiadó (2001)

Jak Koke Sárkányszív-trilógiája ott ért véget, hogy a halandókból és a vénekből álló „csapat" megakadályozta az Ellenség betörését a metasíkokról.

Aina (az egyik halhatatlan elf), miután egykori tetteivel a vének több tagját is magára haragította, visszavonult a világ zajától. Esze ágában sem volt beleszólni a halandók dolgaiba, csupán nyugalmat szeretett volna.

Rémálmai nagyjából akkor kezdődnek újra, amikor Harlequin, az egykori barát megjelenik. Aina figyelmezteti ugyan a véneket a veszélyre, de akárcsak egykoron Kasszandrának, neki sem hisznek.

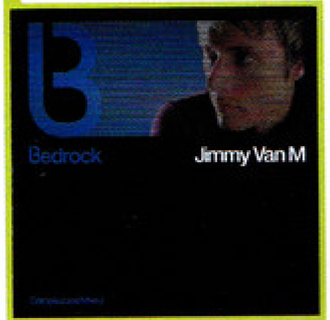
Az Earthdawn szörnyeinek kissé különös továbbgondolása – a Felébredt Világban!

STERBINSZKY HYPEROXYD TRANCE & HOUSE (2 ÖNÁLLÓ MIX)

Hosszas huzavona után, végül is megérkezett nyárra az új Sterbinszky dupla. A népszerű lemezlovas továbbra is megmaradt a régi útnál, azaz két stílus szerint hozott ki lemezt: trance & house.

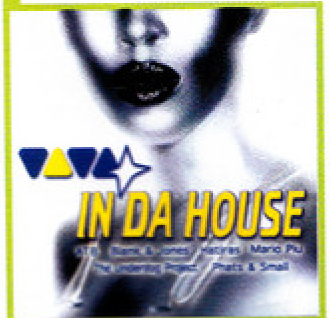
Előbbin jellegzetes Sterby himnuszok találhatók saját szerzeményekkel megtűzdelve. Ez utóbbiak - meg kell hagyni - igen jól sikerültek, gondolok itt az egyik hazai mobilszolgáltató reklámspotjából ismert vokális, populáris slágerre; vagy a jazz és pop szakmából ismert Szekeres Adrienn remixre, amely szintén nagyon fülbemászó. Ugyanakkor elmondható, hogy mindkét CD track listáján megtalálható néhány lightosabb euro felvétel, amely nem igazán volt eddig jellemző a DJ stílusára. Külön figyelmet érdemel a Barthez: On The Move c. felvétele, amely stílusában igen kiemelkedő, és az idei bécsi Love Parade egyik legmeghatározóbb himnusza volt. Ugyanakkor miközben a house mixet hallgattam, azon kezdtem el töprengeni, hogy időszerű-e ez még, valahogy ez a fajta „house hajó" mintha már elúszott volna, kicsit lejárt már, lehet, hogy elég lett volna egy „szimpla" mixes megoldás is...?! Összegezve elmondható, hogy Károly hozta a tőle elvárt vonalat és szintet, viszont némileg könnyedebb témákon utazva, mint eddig, még az eddiginél is szélesebb pályára jutatta ezzel zenéjét...

JIMMY VAN M BEDROCK



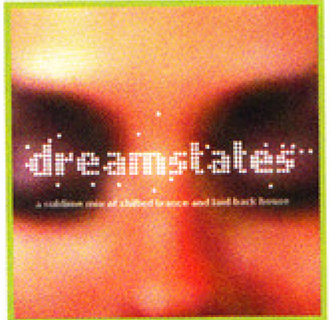
Jimmy Van M az úr a tengerentúlról, avagy british-trance Amerikából, aki hazánkban mind ez ideig csak szűk szakmai népszerűségnek örvendett, ugyanakkor a mértékadó angol klubmagazinok tavaly rendre a világ 20 legjobb DJ-je közé sorolták. Jimmy Van M a feltörekvő új nemzedék egyik tagja, mentorai és irányadói egy jól ismert páros: Sasha & John Digweed, akikkel a Twilóban töltött be rezidenciát, sőt a sorok írásakor éppen folyamatban van a látogatása az igényes klubzenék központjába, a méltán nagy hírűvé vált budapesti Home-ba. A látogatás apropója pont új lemezének, a Bedrocknak a bemutatása. A dupla mixen mély, építkezős, érzelmes trance, tribal dalok vannak felsorakoztatva, olyanok, amelyeket nem lehet külön-külön hallgatni, csak így, egy az egyben. A Global sorozat és az igényes trance kedvelőinek kihagyhatatlan téma nagyon nagy villanásokkal megtűzdelve, gondolok itt ezekre: Solid Sessions – Janeiro, Yum Yum – Heavy Fluid, Jimmy Van M – Love Like Sleep, Minimalistix – Struggle For Pleasure, Van Bellen – Soulfeel - a teljesség igénye nélkül.

VIVA+ IN DA HOUSE



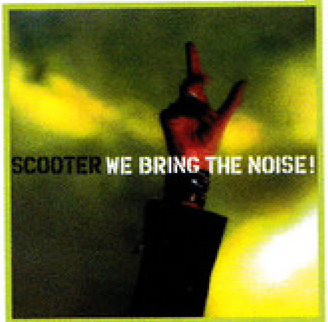
Húúú, de szokatlan ezt kimondani (sőt leírni is!): „viva+". Furcsa egy párosítás, mindegy, a kintiek biztos tudják...:-))). Tehát eme zenei csatorna neve fémjelzi az új, immáron elődjét egy évvel követő In Da House válogatást. Ez számomra azt jelentené, hogy a rajta szereplő dalokat kivétel nélkül a csatornán is játszott számokból válogatják, ezzel szemben a lemezen nagyon sok, még számomra is ismeretlen, kissé poros vonalat követő dal van, olyanok, amelyeket a jóval nyitottabb és komolyabb nagy testvér sem tűz a műsorára. Az elenyésző számú rádiós dance sláger mellett a lemez kommersz, sőt, azon belül is idejét múlt, elcsépelt hangzásokkal operáló dalokkal van megtömve, amelyek 2001-ben kicsit megmosolyogtatók, bár lehet, hogy jó pár évvel ezelőtt nem lettek volna azok... csak hát ma nem 1995-1997 van. A lemezt "válogatók" mentségére szóljon, hogy ebben a műfajban idén tavasszal és nyáron viszonylag gyér felhozatal volt, csak hát akkor nem kellene erőltetni, és az ATB, a Jakatta, a Blank & Jones és a Hi-Gate mellé felrakni a német eurodance ipar másod-harmadosztályát.

DREAMSTATES



Teljesen új, és valószínűleg egyszeri produkcióként lépett fel a nevében leginkább valami számítógépes progira emlékeztető Dreamstates. A track lista átfutása után azt a benyomást tette, hogy afféle „very best of trance 1996-2001"-et tartok a kezemben az időszak legnagyobb slágereiből. „Hát, ilyet már láttunk, fúj... nem is kell" mondhattam volna erre, de nem tettem, hanem belehallgattam, és láss csodát, nem azt hallottam, amit vártam. Ugyanis a Dreamstates klasszikusokból összeállított chill out (azaz nyugtató, pihentető) dupla lemez, teljesen új ill. eddig a nagyközönség számára eddig ismeretlen változatait tartalmazza az adott számoknak, amelyek sok esetben az eredetitől igencsak eltérnek. Igazi kikapcsoló lemez, amely egy nagyobb buli után vagy egy fárasztó nap végeként jól használható energiaforrás lehet. És akik gondoskodnak erről: Three Drives On A Vinyl, BT, Delerium, Sasha, Faithless, Chicane, Energy 52, ATB, Hybrid, William Orbit, Letfield, Jam & Spoon.

SCOOTER WE BRING THE NOISE



A germán kommersz techno tigrisei alatt úgy látszik sosem áll meg a roller, de még csak fel sem borul...:-))). Mindig ki tudnak jönni egy-egy új lemezzel, sőt pár évente egy-egy stílusváltáson is áttuszkolják magukat. Új lemezük a Back To The Heavyweight Jam által megkezdett úton halad tovább, sőt visszatér a régebbi happy hardcore-os hangzásokhoz, gondoljunk csak a két már ismert slágerre, a Posse-ra és az I Shot The DJ-re. Mindegy, lehet mondani, hogy gagyi hangzás, meg fikázni őket, mégis lassan egy évtizede az élvonalban tudnak maradni úgy, hogy még mindig tartják bizonyos „jellegzetességeiket", persze a rosszmájúak mondhatják, hogy az egyszerű, „tucc-tucc" számok és a könnyű nyelvezet garantálja a sikert... De azért el kell ismerni, hogy ők is hozzájárultak valamilyen mértékben ahhoz (anno), hogy az elektronikus zene mára így szétterjedt Európa e felén is. Szóval a csapat lelkes rajongói nem fognak csalódni az új lemezben, megtalálhatók rajta az aktuális tradicionális Scooter slágerek és könnyű trance próbálkozások is, sőt még egy régi U96-ra vagy Music Instructorra emlékeztető electric boogie-s dal is hallható, a Burn The House. Lightos téma a Globalhoz vagy Zsazsához képest, de be kell látni, egy-egy szám pl. a Love Parade előtt igen inspirálólag hat a kocsiban... csak mi már kinőttünk belőle, hogy „töményen" Scootert hallgassunk! :-)))

Szabó „freeboy" Dani
freeboy@buli.net

CD

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

Akkor kezdjük is mindjárt az oldalt egy kis magyarázkodással. Az előző havi PC Guruban azt ígértük, hogy teszteljük a Commandos 2-t és a Shogun: Mongol Invasiont. Sajnos lapzártáig ezek a tesztpéldányok nem érkeztek meg, így nem tudtuk őket betenni ebbe a számba. Úgy tűnik, a Commandos 2 ismét csúszik, a beígért június vége helyett a PR-osok most már szeptembert emlegetnek. A Mongol Invasionnel nem ennyire rossz a helyzet, reményeink szerint a következő PC Guruban már ténylegesen tudunk róla írni. Elnézést kérünk az álhírek miatt, de sajnos a megjelenési dátumok nincsenek kőbe vésve, így gyakran megtréfálnak minket is.

MAX PAYNE

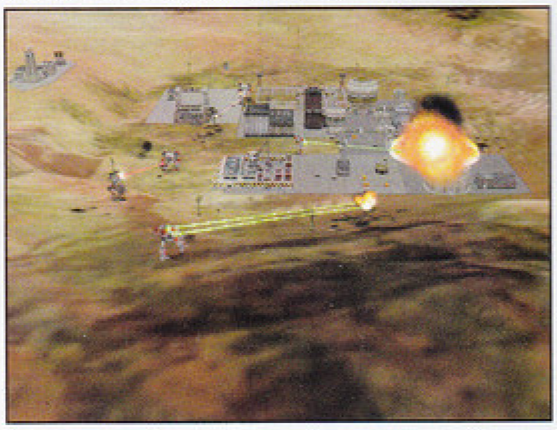
A Take 2 idei legnagyobb dobása előreláthatólag augusztus elején kerül a polcokra. Nagyon várjuk már a programot, az előzetesek alapján könnyedén megnyerheti a hónap játéka címet. A többéves fejlesztés nem ment a grafika rovására, bár a rossz nyelvek szerint a GeForce 3 és az 1 GHz-es processzor alaposan meg lesz izzasztva menet közben.

MICROSOFT: TRAIN SIMULATOR

A Microsoft illetékesei furcsa csomaggal állítottak be valamelyik nap a szerkesztőségbe. A Train Simulator láthatólag nem a hardcore játékosoknak készült, de ennek ellenére hamar belopta magát a megszállottak szívébe. Azt ugyan nem értjük, hogy mi a jó abban, hogy végigvezetjük a mozdonyt az előre kijelölt pályán, de a káprázatos eladások gyorsan elhallgattatták a kétkedő hangokat.

MECHCOMMANDER 2

A Train Simulator mellett a Microsoft az óriásrobotokat is ringbe küldi augusztusban. Végre-valahára megjelent a második rész, mely grafikájáról annyit áradoztunk. Az első részből kiindulva nem hisszük, hogy csalódni fogunk a játékban, a sorozat és a műfaj kedvelői a nyár végéig biztosan nem fognak unatkozni.



A következő teljes játék a PC Guruban

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGEDDON'S BLADE

Vitathatatlan, hogy az idei év egyik legsikeresebb PC Gurus teljes játéka a Heroes of Might and Magic III volt. Rengeteg visszajelzést kaptunk, s nagyon sokan kérték, hogy rakjuk fel a kiegészítőt is. Általában nem vagyunk oda ezekért a küldetéslemezekért, de az Armageddon's Blade annyi újdonságot tartalmaz, hogy kivételt tettünk, s megszereztük a licencjogokat a 3DO-tól.

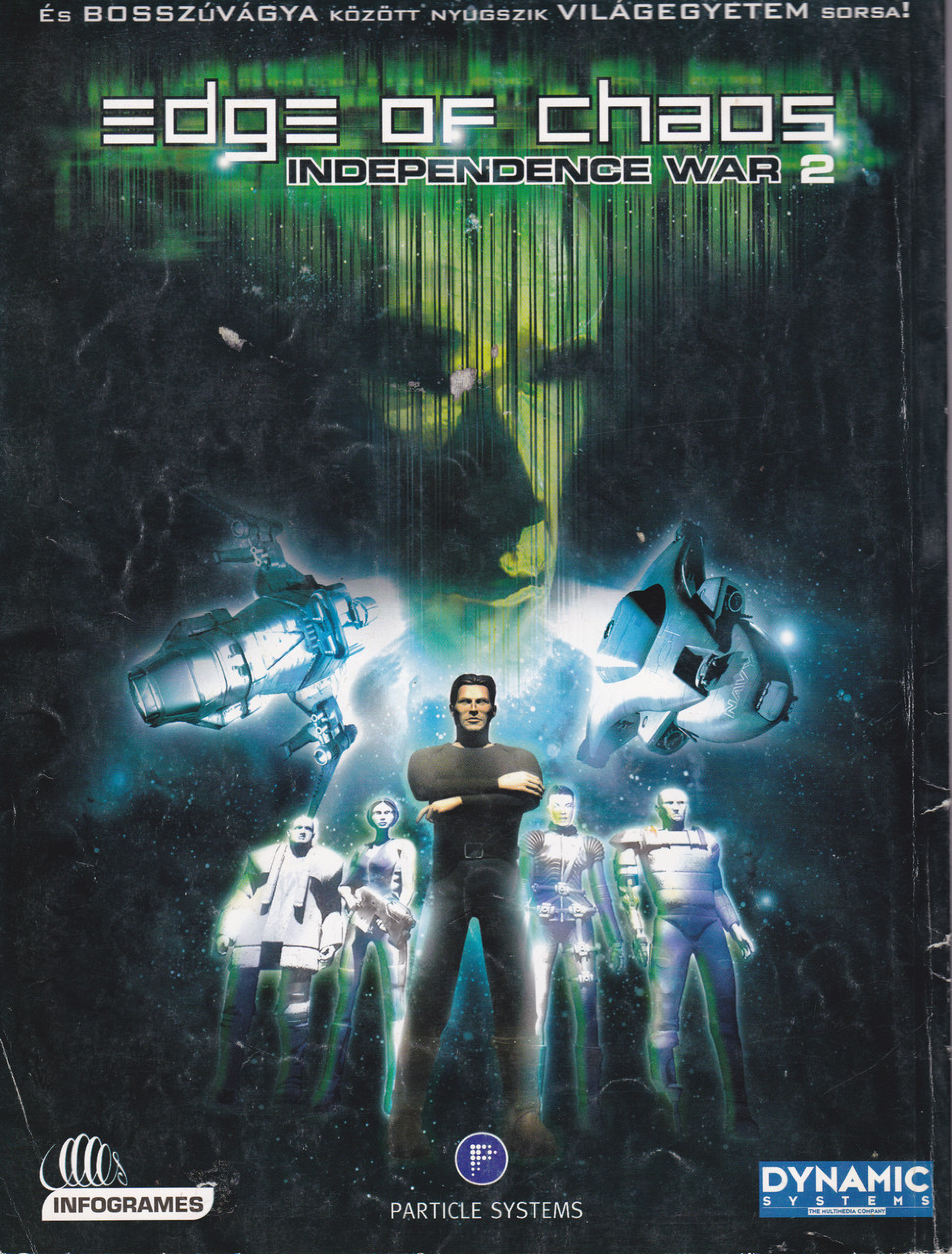
A kiegészítő hat vadonat új hadjáratot tartalmaz, ami összesen 35 új küldetést jelent. A már meglévő nyolc város mellé kapunk még egyet, ahol tizenkét, eddig még soha nem látott lényt toborozhatunk a seregünkbe. A tavernákban hét új hős is felbukkan tovább színesítve a vezéreink palettáját. Az új pályaszerkesztő segítségével könnyedén összerakhatunk magunknak pályákat is, így biztosíthatjuk az egyedi és megunhatatlan játékmenetet.

Az Armageddon's Blade kiegészítő lemez, a futtatásához az eredeti Heroes of Might and Magic III szükséges (PC Guru 2001/03)!!!

Gépigény: Pentium 133, 32 MB RAM, 100 MB winchester, az eredeti HOMM3

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. AUGUSZTUS 31-ÉN JELENIK MEG

ELŐFIZETŐI HŰSÉGAKCIÓNK 8. DARABJA



És BOSSZÚVÁGYA között nyugszik VILÁGEGYETEM sorsa!
edge of chaos
INDEPENDENCE WAR 2
NAVY
INFOGRAMES
PARTICLE SYSTEMS
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY